게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

신세대 게임챔프

빅프 메가드라이브 / 더 슈퍼패미컴 기사특약

'94 3

2월 5일 발행

「소닉 3」 책받침
「용호의 권 2」 브로마이드 전원증정

특보

1 「란마1/2 액션게임 3탄 등장!
2 초 스피드로 달려온 「소닉3」 마침내 탄생!

스페셜 기획/'네오지오' 안방 진입 준비 완료
기획기사/게임에 등장하는 여성 캐릭터
이색기획/몰래카메라에 잡힌 인기캐릭터들
홍미기획/쏟아지는 응모엽서, 하나되는 챔프가족

긴급속보

1 「화이널환타지6」 쇼킹정보 입수 속보!
2 「월드히어로즈2 제트」 오락실 장악 예고!

이것이 알고싶다/한국 애니메이션의 현주소
공략속보 1/화이어 엠블렘 1,2부 공략
공략속보 2/드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ 전체맵 공개

초특급

1 「드래곤볼 초무투전」 수퍼 알라딘보이로 이식
2 새학년 맞이 축하 챔프잔치

특별부록

1 「용호의 권 2」 오리지널 브로마이드 2 「소닉 3」 고급 책받침
3 책속의 부록 오리지널 「아랑전설」 게임만화 전격연재
4 완전공략집 가이아환상기, 한국프로야구, 환타시스타, 용호의 권 2, 라이덴 2, 검은 태양, 해병특공대 5 책속의 책 "IBM-PC게임" 공략집

학습도 만점!
도전우등생!
스릴 만점!
스트리트 파이터
1~6학년전학년 문제출제
1,2,4,6 라운드는 버튼1개
3 라운드는 버튼2개
5 라운드는 버튼3개
를 눌러주세요.
액션·스릴·코믹·박진감 의 대결!!
「영스트리트 파이터 가두쟁패전」
전화버튼을 외워두면 흥미만점
서울·경기
700•4222
700•4223
대구·경북
전주·전북
광주·전남
700•4222
부산·경남
700•4223
대전·충남
700•4433
①상단공격
②장풍공격
③하단공격
④상단방어
⑤장풍방어
⑥하단방어
⑦돌려차기공격
⑧돌려차기방어
⑨피살기공격
*
⓪피살기방어
#
※지역번호는 누르지 않아도 됩니다. (시내통화료 적용)
한국통신은 회선만 제공 3분당 200원 413-0990 확인 528호.

긴급 수배(?) 신나는 전화 게임 어디 없습네까?

▌첫째 마당 : 빛나리가 이끄는 억수로 재미있는 게임

* 열전 메이저 리그 * 서바이벌
* 시네마천국 * 명탐정 셜록 홈즈
* 월드 히어로우-스타워즈 / 007선더블 작전/인디아나 존스

▌둘째 마당 : 펭킹라이킹과 함께 펼치는 퀴즈 열전!!

▌셋째 마당 : 맹꽁이와 개구리가 이끄는 소리 공원

1. 정글탐험 퀴즈
2. 자연의 신비, 소리의 세계

▌넷째 마당 : 도전 30곡

* 자연의 신비, 소리의 세계 코드 번호

1. 자연의 소리 : 101.뱃고동과 파도 102.시냇물과 새 103.낙수소리와 뻐꾸기 104.풀벌레의 합창 105.새들의 합창 106.폭포와 잡새 107.바람과 다듬이소리 108.산골짜기 물소리 109.뻐꾸기와 잡새 110.꾀꼬리와 꿩 111.천둥과 비
2. 새, 곤충의 소리 : 201.꾀꼬리 202.뻐꾸기 203.카나리아 204.갈매기 205.까마귀 206.참새 207.제비 208.닭 209.병아리 210.비둘기 211.종달새 212.올빼미 213.개구리 합창 214.방울벌레 215.귀뚜라미 216.벌레의 합창
3. 밀림의 소리 : 301.이리 302.호랑이 303.양 304.말 305.소 306.원숭이 307.돼지 308.고양이 309.곰 310.낙타 311.여우 312.고릴라 313.노루 314.코끼리 315.침팬지 316.표범 317.퓨마 318.펭귄 319.사자 320.당나귀
4. 과거, 현재, 미래의 소리 : 401. 통통배 402.농악 403.징글벨 404.칼싸움 405.괘종시계 406.다듬이소리 407.자동차 408.기차 409.엽총 410.자동차경주 411.오토바이 412.기관총 413.기선 414.전투 415.비행기 416.헬리콥터

02)700-6639

그것이 알고 싶다!!

나만의 적성테스트

▌한국통신은 회선만 제공. 정보이용료 30초당 20원/40원, 3분당 120원/240원. 세포정보 322-2611

코오롱상사(주)

삼성 게임기 총판점

POST

게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

TOURNAMENT FIGHTERS

토너먼트 파이터

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다. 이용하실 예금주는 전승수, 구좌번호는

국민은행 : 015-01-0622-611
외환은행 : 209-19-04609-1
신탁은행 : 36301-2151081
농협 : 011-01-392188

● 포스트체인점 ●

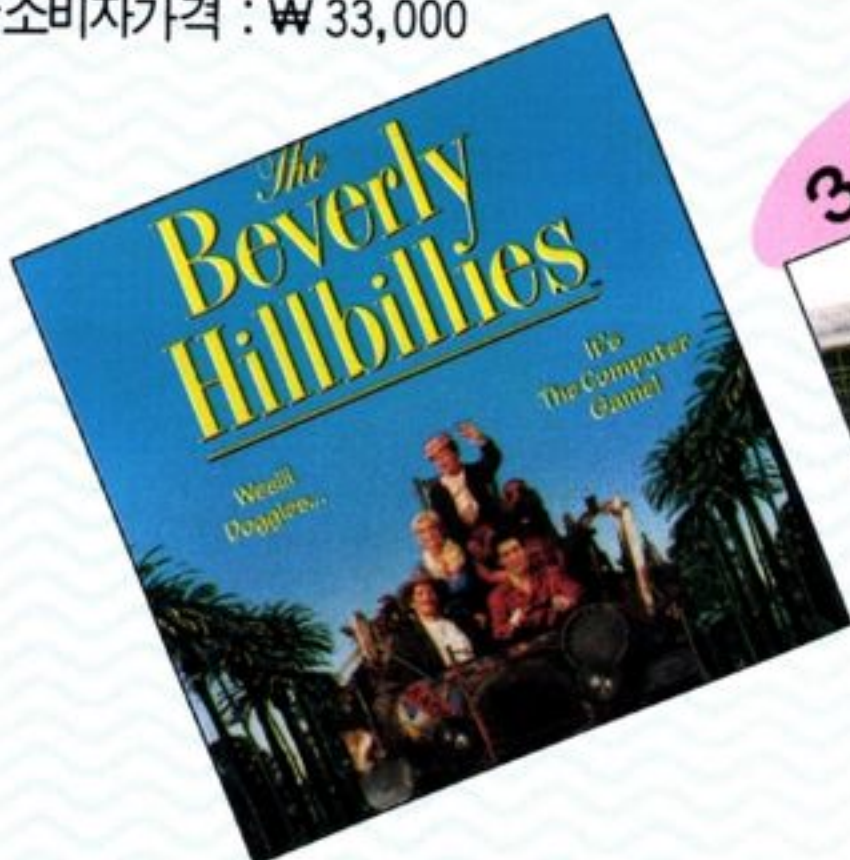
● 체인점 모집 : 704-1573, 715-3393 ●

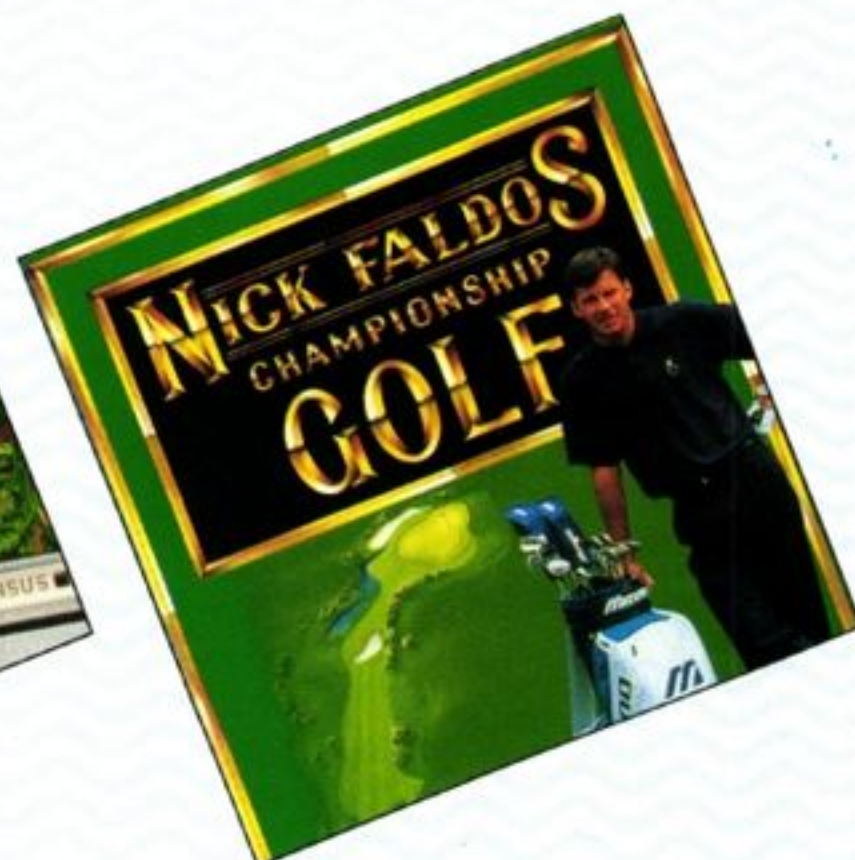
SOFT LAND

RAMPAGE

THE TERMINATOR

어떤 액션게임도 이 가슴뛰는 현장감을 따라올 수 없다!

램피지(The Terminator Rampage)
최초의 완전한 3차원 입체전투,
놀라운 그래픽과 사운드 효과!
스카이넷은 죽음의 날 계획을
추진하고 있다.
인류가 멸망하기 전에
기계를 파괴하라!
권장소비자가격 : ₩ 33,000

비버리 힐의 아이들
(Beverly Hillbillies)
20세기 폭스사 영화를 기초로 한 액션 어드벤쳐 게임! 석유광을 찾으면 나는 백만장자! 자, 비버리 힐을 떠나자!
권장소비자가격 : ₩ 19,000

생체 실험 (Unnatural Selection)
세계에서 가장 정교한 인공생명 실험실!
총과 탱크는 필요없다. 오직 동물의 유전자를 가지고 세계를 위협하는 변종 야수를 무찔러야 한다.
권장소비자가격 : ₩ 33,000

닉 팔도 골프 게임
(Nick Paldos Championship Golf)
닉 팔도와 함께 배우는 뛰어난 골프 시뮬레이션 게임. 이제 골프황제 닉 팔도와 당당하게 골프실력을 겨룰 수 있다.
권장소비자가격 : ₩ 20,000

■ **SKC 소프트랜드 전국대리점** ■ **서울**/소프트타운 : (02) 595-7750, 게임궁전 : 718-4400, 멀티테크 : 703-4658, 게임랜드 : 712-3682, 진전산 : 237-5508, 소프트라인 : 706-2220, 게임왕국 : 703-6315, 대한컴퓨터 : 562-4483, 아프로만 : 704-4277, 기흥전산: 202-2778, 비엔티 : 703-4240, 삼일전자 : 715-3131, 영컴플라자 : 442-7240 , 명문소프트 :267-2269, ■ **인천**/선인컴퓨터 : (032) 882-2404 ■ **수원**/윈저코리아 : (0331) 45-0454 ■ **춘천**/새한사무기 : (0361) 55-1515 ■ **대전**/숭전컴퓨터 : (042) 221-0286 ■ **광주**/소프트랜드 : (062) 228-2310 ■ **포항**/ 아이맥스시스템 : (0562) 75-8018 ■ **구미**/금오컴퓨터 : (0546) 52-6866 ■ **부산**/OK 컴퓨터 : (051) 255-7257, 우정컴퓨터 : (051) 803-5386, ■ **울산**/문화컴퓨터랜드

소비자 상담은
크로바전화(수신자부담)
080-023-6161을
이용해 주세요.

SOFT LAND

협객영웅전

가자! 파란만장한 무림세계로 —
난세는 영웅을 부른다.

100% 완전 한글화

협객 영웅전
중원에 최대의 위기가 닥쳤다.
흉악한 마교주와 그의 여덟 부하를
물리치고, 무림세계를 구할
진정한 영웅은 누구인가?
지금 무림세계는
당신의 변화무쌍한
지혜와 무술을 기다리고 있다.
권장소비자가격 : ₩29,000

첨벙첨벙 SOS (Sink or Swim)
호화유람선 루시퍼호가 빙산에 충돌하여
침몰해 버렸다. 누가 그들을 구출할 것인가?
지금까지 어떤 게임도 이렇게 어렵지는 않았다.
권장소비자가격 : ₩17,000

버블 산타 (Santa's X-Mas Caper)
눈내리는 크리스마스 이브,
썰매 타고 밤하늘을 날아온 우리의 산타클로스,
아침이 되기 전에 선물을 모두 나눠줘야
하는데 …
권장소비자가격 : ₩10,000

건쉽 2000
(CD-Rom Gunship 2000)
미국에서 폭발적인 인기를 누린 스릴만점의
멀티 헬리콥터 시뮬레이션 게임!
5종의 헬리콥터를 선택하여 수백가지
전투임무를 완수하라!
권장소비자가격 : ₩25,000

(0522) 46-3920 ■ **마산**/한길컴퓨터 : (0551) 43-4308, 데이타라인 : (0551) 45-3228 ■ **진주**/진주전산 : (0591) 746-1827
■ **전주**/전주컴퓨터백화점 : (0652) 88-7100 ■ **대구**/매일소프트랜드 : (053) 422-3392, 게임랜드 : (053) 421-5234
■ **제주**/소프트빌리지 : (064) 55-2480 **SKC 플라자** : 강남지점 : 540-7240, 용산지점 : 713-6652, 대학로지점 : 747-7133,
신촌지점 : 323-7133, 부산지점 : (051) 818-0103

영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로2가 199-15 SKC빌딩

매진 진행중

DJ-N340

■ 3대 특징
- 인체 공학적
- 터보, 오토 발사기능
- 8방향 조정기능

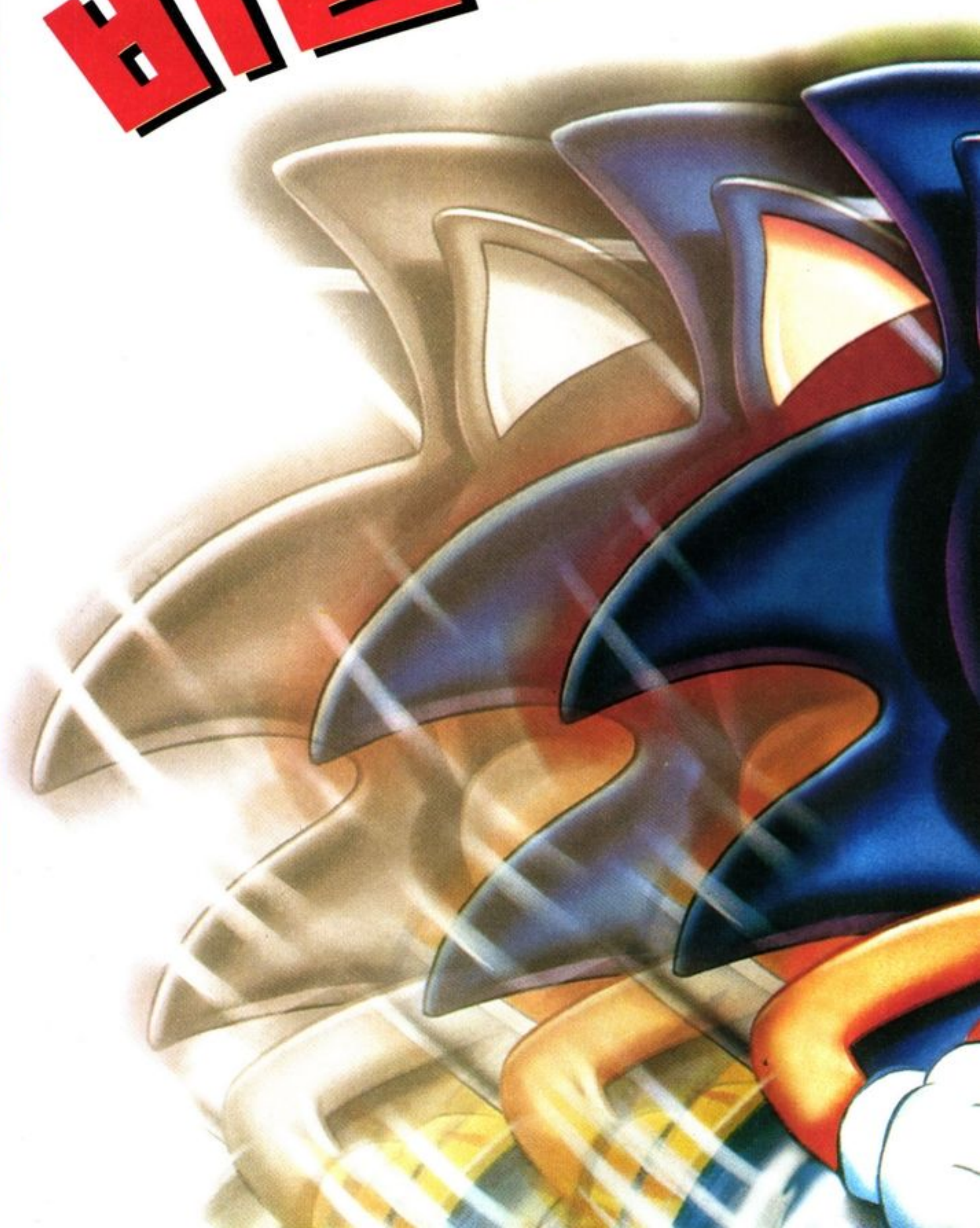
잘안나오는 필살기 !
당신의 책임이 아닙니다

얼얼한 손가락
이제는 옛날 이야기가
되버렸습니다.

■ 서울·용산구 한강로 2가 16-1 선인상가 21동 1층 16호
■ TEL : 716-5408 / 711-5661, FAX : 711-5661

■ 동대구 게임콤 / TEL : (0531) 943-5688
■ 원주 디즈니 자유시장 2층 / TEL : (0371) 44-2335

전세계 수퍼영웅 소닉3와 함께
이제 신나는 모험을 시작하자!
세계 1등 품질에 도전한다
SAMSUNG
삼성전자

전세계
최초 한국발매
SONIC 3
아슬아슬하고 홍미진진한 초특급
바람돌이
게임이 진행될수록 더욱 홍미
진진해지는 스페셜 스테이지를
입체화면으로 생생하게 즐긴다!
상하로 나누어진 2개의 화면에서
친구와 함께 동시에 5개의 색다른
스테이지를 겨룬다!
바람돌이 소닉 3에 처음 등장한
새로운 기능, 저장하기!
게임을 일시 중단해도 나중에
중단한 곳부터 얼마든지 즐길수
있다!

그동안 폭발적인 인기를 끌어온 소닉2 의 두배인
16메가 대용량에서 펼쳐지는 환상의 액션게임,
바람돌이 소닉3 —
초음속 스피드와 스릴 넘치는 박진감, 더욱 화려해진
6개의 새로운 레벨로 재미에 재미를 더했다.
소닉과 테일, 그리고 새로 등장한 친구 너클은
언제나 무적의 삼총사.
이 용감한 삼총사가 가는 길을 그 누가 막으랴!

16비트 수퍼알라딘보이
- SPC- 201R : 149,000원 (콘트롤패드 1개, RF단자 1개포함)
- SPC- 200R : 168,000원 (콘트롤패드 1개, 메가게임팩 1개, RF단자 1개포함)

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

- 수신자부담전화 : 080-022-3000
- 직통 : (02)541-3000

■ 국내영업본부 C&C 판매사업부
서울시 강남구 논현동 203번지
거평빌딩 B동
■ HE영업부 513-1670~4

알라딘보이 총판점

■ 서울 ● (주) 하이콤 : 795-5765
● (주) 씨에코 : 715-3131
● 호키포키 : 716-8808
● 게임랜드 : 712-3682
● 슈퍼게임 : 716-1936
■ 서울 ● 게임라인 : 713-7033
■ 부산 ● 홈게임프라자 : 645-2158
■ 대구 ● 대구게임랜드 : 421-5234
■ 대전 ● 태원상사 : 252-1309
■ 마산 ● 컴퓨터테크 : 97-9881
■ 광주 ● 광주콤 : 228-6652

■ 구입문의 : 알라딘보이 총판점, 전국유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점

세계 1등 품질에 도전한다

삼성전자

네오지오 게임기 게임팩 할인판매

지방통신판매 실시
(할인판매 및 교환판매)

확실한 보상교환 판매

중고 고가 매입 저가 판매

〈상품 신청 방법〉

1. 먼저 전화로 할인판매가격 및 교환비를 확인한다.
2. 아래의 온라인 구좌로 확인 금액을 입금시킨다.
3. 교환인 경우 제품을 잘 포장하여 아래의 주소로 우체국을 통하여 보낸다. (꼭 등기소포로 보내세요.)
4. 본사로 전화하여 입금액, 입금금액, 입금일자와 교환품 우송에 대해서 알려준다.
5. 신청후 5일 이내에 도착하지 않으면 본사에 확인 전화를 한다.

※ 용산전자상가로 직접 찾아오시면 더욱 저렴하게 드립니다.

최신 인기작

아랑전설 스페셜

신제품 구매시
3만원 상당의 사은품 증정

※ 용호의 권 2(가정용) — '94년 4월 중순 발매예정

■ 온라인 계좌
(예금주 : 박규성)
서울신탁은행 36301—1880305
한국외환은행 209—19—02846—8
우 체 국 011346—0068842
농 협 011—01—402032
한국상업은행 143—07—020158
한국주택은행 663301—93—201089
제 일 은 행 329—20—024431
하 나 은 행 113—053781—00105
국 민 은 행 015—01—0617—324
조 흥 은 행 315—04—380300

주식회사 **게임왕국**

140—013
서울시 용산구 한강로 3가 2-8번지 나진상가 12동 나열 121, 122호

신청 및 문의전화 : 703—6315~7

'94년은 네오지오 시대 선언

드디어 최고의 게임기 '네오지오'가 국내에 공식적으로 유통되는 시대를 맞이했습니다. 꿈의 하드웨어, 박진감의 절정감, 100메가 쇼크…네오지오를 상징하는 단어는 너무나 많습니다.

앞으로 네오지오는 단지 갖고싶은 하드웨어 차원을 떠나 직접 여러분들이 안방에서 즐길 수 있는 시대를 선언합니다.

이에 (주)빅에이에서는 좀더 저렴한 가격으로, 다양한 게임 소프트웨어를 공급하기 위해 다음과 같은 설문 조사를 실시합니다. 성의껏 보내주신 분을 추첨해 푸짐한 상품을 드리겠습니다.

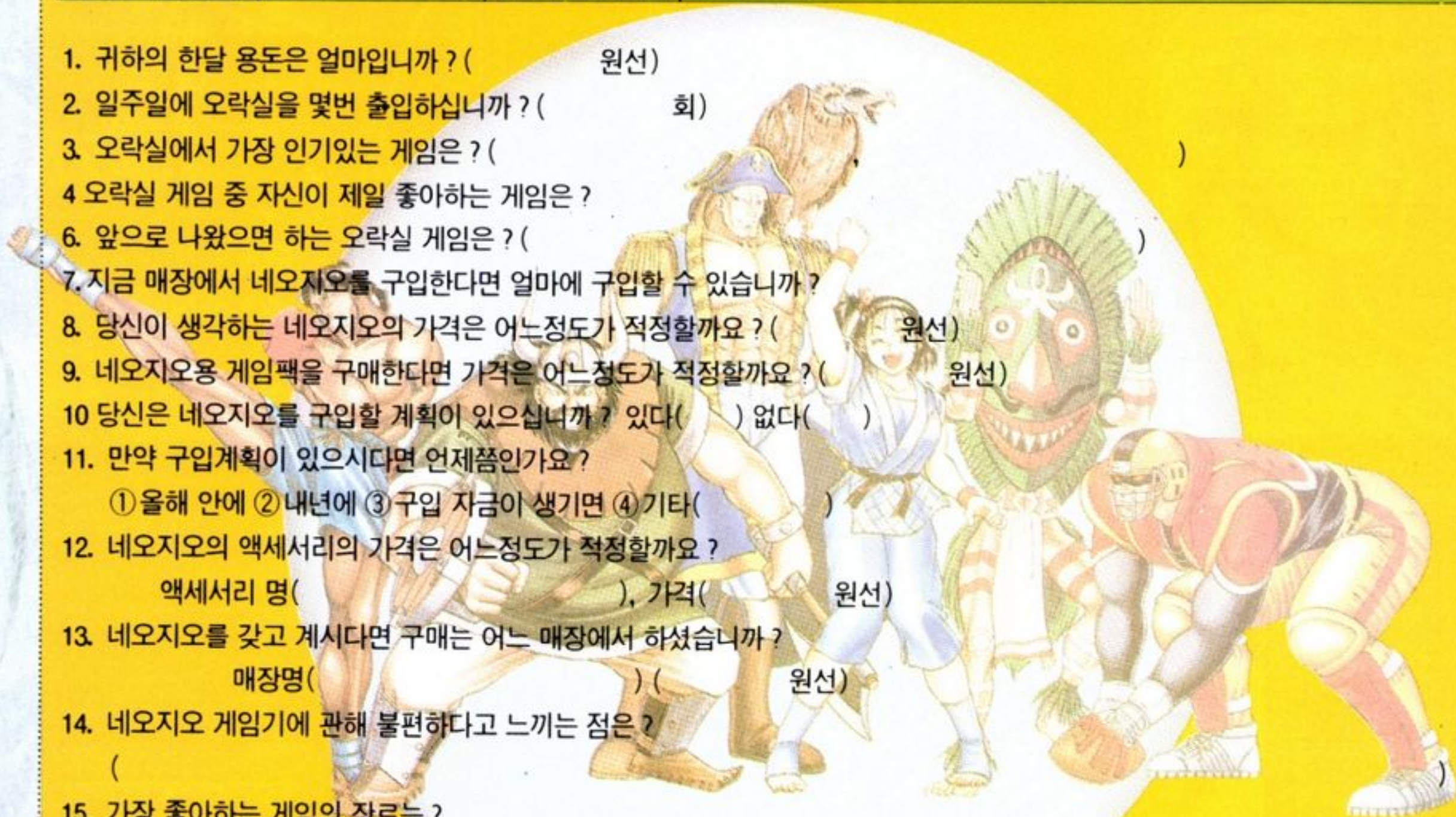
보낼곳 : 우편번호 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
「게임챔프」 네오지오 담당자 앞
마감 : 1994년 3월 20일
방법 : 아래 설문조사의 점선을 오린 후 편지봉투에 넣어 보내주세요
상품 : 아랑전설 스페셜 팩 1명 네오지오 손목시계 25명
네오지오 조이스틱 3명 오리지널 브로마이드 10명
발표 : 게임챔프 5월호
문의 : 702-3213

점선대로 오려 주세요

설문 내용

성명		학교	학교 학년 반	
생년월일	년 월 일	나이	세	전화번호
주소				
취미		특기		
갖고 있는 게임기명		갖고 싶은 게임기명		

1. 귀하의 한달 용돈은 얼마입니까 ? (원선)
2. 일주일에 오락실을 몇번 출입하십니까 ? (회)
3. 오락실에서 가장 인기있는 게임은 ? (,)
4 오락실 게임 중 자신이 제일 좋아하는 게임은 ?
6. 앞으로 나왔으면 하는 오락실 게임은 ? ( )
7. 지금 매장에서 네오지오를 구입한다면 얼마에 구입할 수 있습니까 ?
8. 당신이 생각하는 네오지오의 가격은 어느정도가 적정할까요 ? (원선)
9. 네오지오용 게임팩을 구매한다면 가격은 어느정도가 적정할까요 ? (원선)
10 당신은 네오지오를 구입할 계획이 있으십니까 ? 있다( ) 없다( )
11. 만약 구입계획이 있으시다면 언제쯤인가요 ?
①올해 안에 ②내년에 ③구입 자금이 생기면 ④기타( )
12. 네오지오의 액세서리의 가격은 어느정도가 적정할까요 ?
액세서리 명( ), 가격(원선)
13. 네오지오를 갖고 계시다면 구매는 어느 매장에서 하셨습니까 ?
매장명( ) (원선)
14. 네오지오 게임기에 관해 불편하다고 느끼는 점은 ?
( )
15. 가장 좋아하는 게임의 장르는 ?
( )
16. 네오게임 관련 정보를 제공해주는 전문잡지가 필요하다고 생각하십니까 ?
①절실히 필요하다 ②아직은 때가 아니다. ③전혀 필요없다. ④기타( )

삼성 게임소프트웨어

CD알라딘보이용

「CD알라딘보이 II」를 구입하시면 주옥같은 명작 소프트웨어중 1개를 무상으로 증정합니다

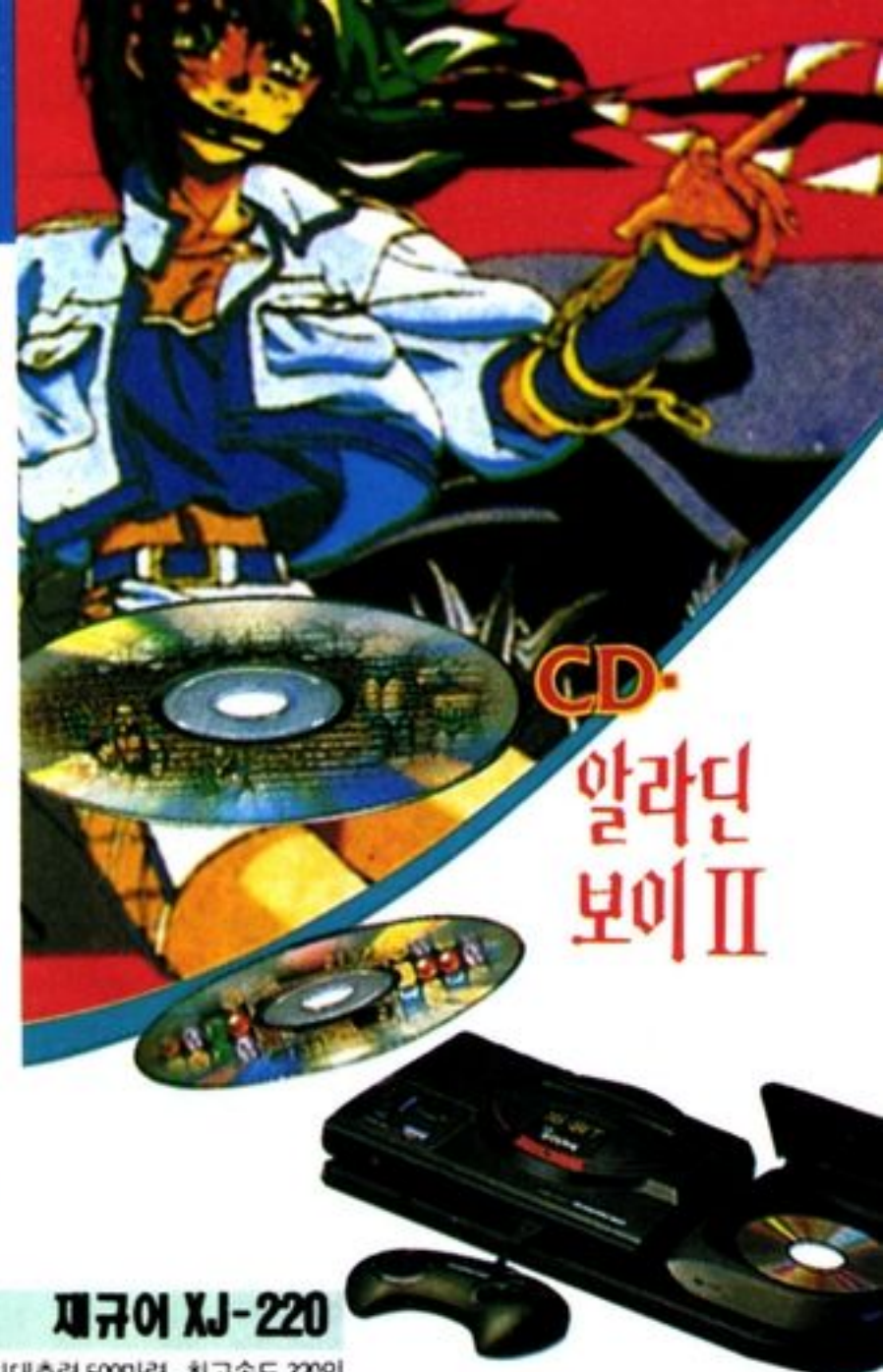
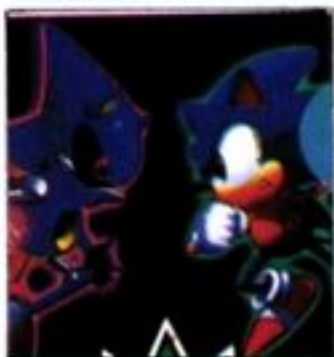
■ CD 알라딘보이 II

- MEGA-CD2 ₩ 349,000

(16비트 수퍼알라딘보이 별도)

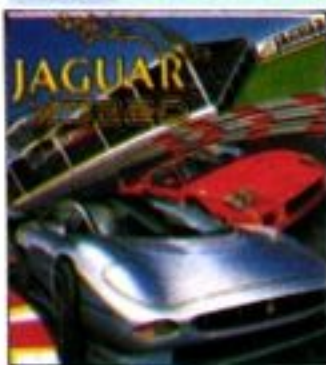
※ CD 알라딘보이는 16비트 수퍼알라딘보이와 접속해야 작동이 가능합니다.

CD의 생생한 화면과 사운드를 그대로 게임의 마술을 CD로 건다 CD-알라딘보이!!

- PC와 같은 대용량의 기억장치로 대용량 게임도 OK
- 0.8초에 불과한 게임스타트, 처리속도 2배의 CPU
- 초고속의 화면 확대·축소·회전 기능
- 고급 오디오와 같은 생생한 원음을 그대로
- 음악 전용의 CD를 즐길 수 있는 CD 플레이어 기능
- 오디오와 연결하여 그림이 나오는 CDG 사용도 가능

액션 — 바람돌이 소닉 CD

- GD 0003 JG
- 1인용
- CD-ROM
- 공연윤리위원회심의번호 : L930-CR42

전세계 슈퍼영웅 소닉이 CD-ROM의 세계에서 펼치는 초특급 모험여행! CD-알라딘보이만이 가능한 방대한 라운드 속을 소닉이 초광속으로 날아간다. 복수의 시간 연결로 이어진 시공간 어드벤처 액션-그것이 바로 바람돌이 소닉 CD입니다.!!

운전 — 재규어 XJ-220

- GD 0008 JT
- 1인용
- CD-ROM

최대출력 500마력, 최고속도 320의 초특급 스포츠카, 최강의 맹수 재규어XJ220으로 신나는 자동차경주를 즐겨보자. 친구와 둘이서 코스도 마음대로… 세계 각지의 자동차 경주에 참가해서 세계챔피온이 되어보면 어떨까…?!!

액션 — 파이널 파이트 CD

- GD 002 JG
- 1~2인용
- CD-ROM

이미 오락실용 아케이트 게임으로 등장해서 인기를 얻었던 파이널파이트가 CD 알라딘보이에 등장했다. 2인 동시플레이, 적 캐릭터의 종류, 스테이지 구성 등 아케이트판을 충실히 재현했을 뿐아니라 CD만의 독특한 기능을 살려 새로이 탄생!!!

슈팅 — 나이트 스트라이커

C TAITO CORP. 1993 MADE IN JAPAN

- GD 0010 JT
- 1인용
- CD-ROM

'89년 아케이드 게임에 등장하여 큰 인기를 끌었던 나이스트가 열렬한 팬들의 성화에 못이겨 이번에는 CD-알라딘보이에 등장! 박진감 넘치는 업무용 요소를 재현시키기 위해 확대·축소기능을 그대로 살려냈다.

어드벤쳐 — 란마 1/2

C 1993 NCS / 小學館

- GD 001 JT
- 1인용
- CD-ROM

만화영화로 유명해진 미소녀(?) 「란마」가 게임으로 펼쳐보이는 꿈과 환상의 세계! CD-ROM의 대용량인 만큼 화려한 그래픽과 오리지날 시나리오에 맞춰 격투 액션 어드벤쳐 게임으로 전개되는 방식 등 마치 만화영화를 보는듯한 착각을 일으키게 만드는 게임!!

슈팅 — 데버스테이터

C WOLF TEAM 1993

- GD 0011 JT
- 1인용
- CD-ROM

도시에 갑자기 나타난 비밀의 탑. 이 탑은 무서운 자력과 함께 거리를 파괴, 하룻밤새 주위를 황야로 만들어 버렸다. 다른 세계로부터 온 침략자 "데버스테이터"들이 바로 이탑을 꾸미고 있는데…. 과연 지구의 미래는 어찌될 것인가!!

시뮬레이션 — 다크위저드

- GD 0009 JG
- 1인용
- CD-ROM

세계를 구하는 것은 과연 암흑인가, 빛의 국민인가?!! 치밀한 세계관과 전략성으로 롤플레잉 팬들의 기대를 모은 야심작! 웅장한 스토리에 전략성을 더한 지금까지의 게임과는 전혀 느낌이 다른 새로운 플레이 감각! 아름답고 멋진 환상의 세계가 지금 여러분을 기다리고 있습니다!!

슈팅 — 실피드

C GAME ARTS

- GD 93013 JT
- 1인용
- CD-ROM
- 공연윤리위원회 심의번호 : L9308-CR2

TV비디오게임의 상식을 뒤집어 엎는 폴리곤 CG 기술을 이용하여 충격적인 그래픽실현! 3D라서 실현가능한 CG현상으로 박진감 넘치는 최신 고속게임의 세계를 직접 경험해 보시기 바랍니다. 이제, 인류의 미래는 실피드의 손에 달려있다!!

확실하게 애프터서비스를 해드립니다

구입문의처

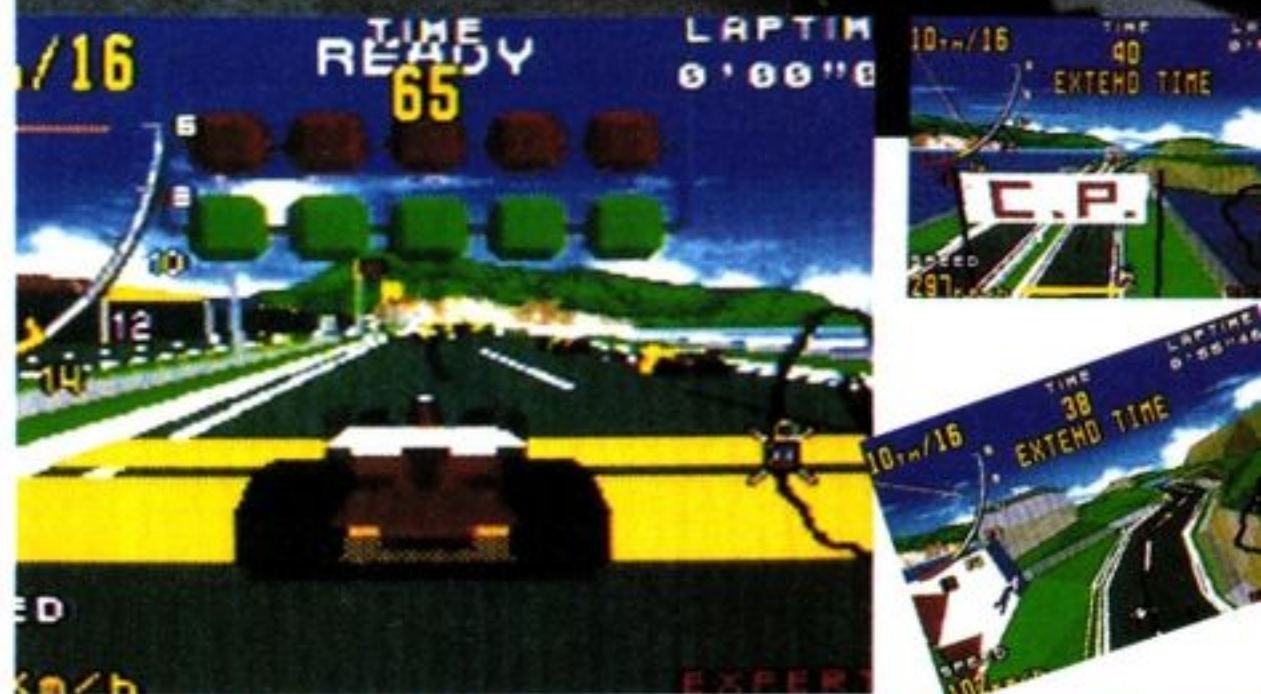
으　　뜸 : 본사 : 서울 용산구 한강로2가 용산전자상가 15동 103호
TEL : 702-2185, 703-1564

호 키 포 키 : 용산점 : 서울 용산구 한강로2가 선인상가 21동 1003호
TEL : 704-2148

스테이지원 : 서울 용산구 한강로2가 선인상가 21동 1013호
TEL : 702-5087

돌핀게임 : 서울 용산구 한강로2가 선인상가 21동 1014호
TEL : 719-9698

효창운동장 / 전자월드 / 전자랜드 / 나진12동 / 나진13동 / 나진15동 / 으뜸 / 농협 / 선인상가21동 / 호키포키 / 스테이지원 / 돌핀게임 / 주차장 / 주차장 / 관광터미널 / 전철1호선 용산역

여러분의 선택은 귀중한 용돈을 좌우합니다.

2P 플레이도 가능하게 된 버철레이싱

레이스 게임의 상식을 벗어나는 세가의 야심작, 아케이드용을 0.01%의 누락도 없이 완벽이식한 「버철레이싱」이 수퍼 알라딘보이 유저를 애타게 기다리고 있다.

최고 330Km/h 이상의 속도를 낼 수 있는 비법을 능숙히 사용해 초음속의 쾌감을 맛볼 수 있는 것은 역시 「버철 레이싱」뿐.

엔진의 효과음은 FM음원을 사용해 초박력의 현장감을 맛볼 수 있게 되었다.

자차의 성능에 차체중량, 회전마찰계수, 각 타이어의 글립이 엔진의 성능 등 120개의 항목의 테이터가 내장되어 있다.

제3차원의 게임 「버철레이싱」으로 다가올 봄을 만끽해보자.

* 제작사 : 세가
* 발매일 : 3월예정
* 가격 : 미정
* 장르 : 레이스
* 용량 : 16메가

수퍼 알라딘보이의 신세대 격투게임 등장!!

「이터널 챔피언」이 격렬한 숨호흡을 들이키며 한국에 상륙했다!!
용랑, 24메가 전사 9인의 「이터널 챔피언」이 격렬한 숨호흡을 들이키며 한국에 상륙했다!!
그들은 지구의 운명을 등에 지고 시대를 넘어 서로의 힘을 테스트하며 산발적인 그들의 힘을 게임계에 과시한다. 그런 소용돌이 속에서 과연 여러분은 지구를 구할 수 있을런지…
과격, 무식 이외엔 달리 표현할 단어가 생각나지 않는 「이터널 챔피언」을 접하지 않고 어찌 신세대라 할 수 있는가!

☆6버튼 대응
☆총 모드는 4개
트레이닝 스테이지
체력 테스트 스테이지
맹훈련 스테이지
토너먼트 스테이지

축 오픈
경주점 (0561) 749-6959
☆호키포키 용산직영점
선인상가 21동,
TEL : 704-2148
☆자매점 : 스테이지원
702-5087
☆자매점 : 돌핀게임
719-9698

ETERNAL CHAMPIONS

* 제작사:세가
* 용 량:24메가
* 장 르 : 격투액션
* 기 종 : 수퍼 알라딘보이
* 발매일 : 94년 2월 14일
* 2인 동시플레이 가능

(주)아랑은 유저의 만족과 경제성을 살린 경영법을 선택하고 있습니다.

경주점 (0561-749-6959
동국대학교
우주타운
경주점 (게임인)
황성공원
←경주역
→포항

제조원 : 株式会社 光栄

판매원 : BIBCO (주) 범아 정보시스템

주 소 : 서울시 강남구 역삼동 832-2
우덕 빌딩 11층
TEL : (02) 553-3818 , TEL : (02) 568-9569

게임기 종합유통

거보

거보의 노하우가 게임기 종합유통으로 새롭게 탄생합니다.

1. 어린이의 미래를 여는 확실한 문화공간
2. 알찬 구매조건을 보장하는 앞선 스타일의 운영시스템
3. 다양한 구색의 게임기 전문매장
4. 총판의 저력이 뒷받침된 매장
5. 오늘의 신뢰를 바탕으로 미래의 비젼을 펼치는 곳 – 게임기 종합유통

취급품목

슈퍼 컴보이
수퍼 알라딘보이
메가 CD
듀오
8BIT

영업방침

1. 최상의 서비스
2. 다양한 구매욕구 충족
3. 저렴한 가격
4. 품질을 최우선(품질은 최우선)
5. 철저한 사후관리(A/S 및 회원제운영)

주소 : 서울시 용산구 한강로 2가 2-23 나진상가 15동 1층 10호 조흥은행 옆
TEL : 701-4290

EVENT Ⅰ

사은품 증정

2/7일 모든 방문 고객에게
사은품 증정

EVENT Ⅱ

교환

1. 5회 교환시 1회 교환비 완료.
2. 대부분의 모든 팩을 가장 저렴한 가격으로 교환
3. 지방 유저들도 서울과 동일한 가격에 교환
(교환방법 문의는—전화(02) 711—8734로—)

쿠폰제 운영

1. 본사 매장에서 게임및 팩 구입시 쿠폰 증정
2. 쿠폰이 5장 모이면
   〃 10 〃 } 매회 사은품 증정
   〃 15 〃
3. 지방 통신 판매 고객에게도 쿠폰 사용

회원 모집

1. 전화 한통이면 일단 거보의
   조건 없는 회원이 됩니다
2. 회원특전—
   - 회원증 발급
   - 신종팩 우선 공급
   - 5회 교환시 1회 교환비 무료
   - P·C게임 구입시 20~40% DC
   - 게임 월간지 무료 배부
   - 월 1회 게임 정보및 신종팩 안내문 발송

EVENT Ⅴ

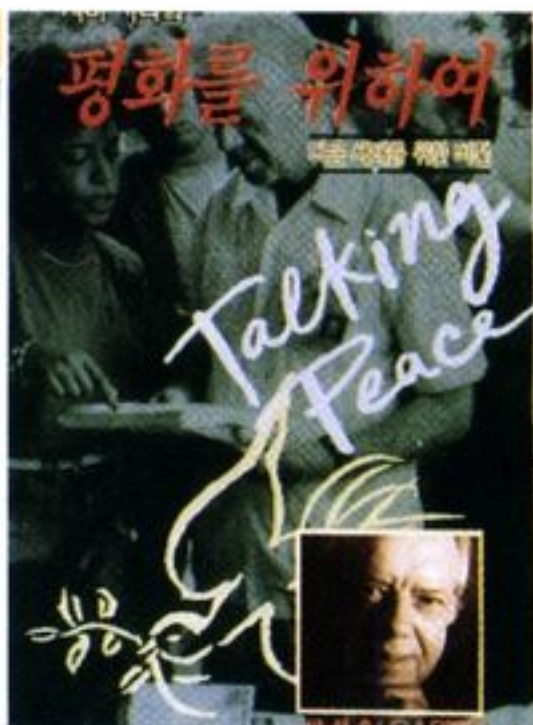
중고 게임기 보상판매 실시

※ 고객 서비스 차원에서 봉사하는 마음으로
매입하여 판매

※ 현 최고의 격투액션 게임인
슈퍼스트리트 화이터Ⅱ를 매장내에 비치하여
게임 유저들에게 개방합니다.

지금 이 시간 당신의 친구들은 이 책을 넘기고 있습니다.

도중에 책을 덮을 수 없는 '평화'에 대한 아름다운 이야기

Talking Peace

값 5,000원

지미카터의

「평화를 위하여」

"

이 책은 결코 문자로 쓴 것이 아니라 그의 혼과 인격으로 쓴 것이다. 그러기 때문에 나는 우리 국민들 특히 우리 청소년들에게 이 책을 적극적으로 권하고 싶다. 이 책은 그들에게 인권과 민주주의의 소중함을 가르쳐 줄 것이다. 뿐만 아니라 읽는 이들의 정신적 양식이 되고 인생의 좋은 길잡이가 될 것을 믿어 의심치 않는다.

— 김대중 아시아·태평양 평화재단 이사장 추천사중에서 —

"

2박 3일 일본여행 티켓 타기

행운 대잔치

항상 올바른 청소년의 문화를 만들어가는 게임챔프에서는 근래에 보기힘든 양서를 발간했습니다. 이 책은 청소년들 누구나가 꼭 한번 읽어보기를 권하는 양서입니다. 이에 챔프 독자만의 특전을 아래와 같이 마련했습니다.

I 챔프점수 전원 증정

「평화를 위하여」를 구입하신 후 229 페이지(판권)를 칼로 깨끗이 오려 편지봉투에 넣으신 후 본사로 보내주시면 전원 챔프점수 1,000점씩을 드리겠습니다.
단, 1인이 판권 2장을 보내시면 1장은 무효입니다. 챔프점수는 별도로 독자 이름으로 컴퓨터에 저장시켜 놓겠습니다.

1,000점

II 독후감 공모

「평화에 위하여」를 읽어 보신 후 독후감을 보내주십시요. 슈퍼컴보이 및 각종 선물이 마련되어 있습니다.

마감 : 1994년 3월 31일

시상 : 최우수상 1명 슈퍼컴보이 1대
우 수 상 3명 챔프점수 1만점
입 선 10명 최신인기팩 1개씩
장 려 상 30명 챔프 발행 단행본(일부는 매진 관계로 공급되지 않는 책도 있습니다)

매수 : 원고지 6매 내외(단 컴퓨터 용지는 A4규격 1/2장 내외)

주의 : 「평화에 대하여」 229페이지에 있는 판권을 반드시 동봉하셔야 합니다. 그렇지 않으면 자동 탈락입니다.

III 신나는 2박 3일 일본 탐방

「평화를 위하여」 판권을 선착순으로 보내주신 100명 중 1명을 선발, 게임왕국 일본을 2박 3일 갔다올 수 있는 기회를 드리겠습니다.

* 보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프 「평화를 위하여」 담당자 앞
* 문의 : 702-3214 「평화를 위하여」 담당자 앞

게임챔프

1994년 3월호

목차

게임챔프 주최 「제 1 회 게임강연회」!

창간때부터 게임한국을 만들기 위한 게임챔프의 노력은 1994년에도 계속 이어집니다!!

특별인터뷰
빅코/김웅재 사장

독자코너/읽을거리

DJ－N 350

권장소비자가격 : ₩35,000원

슈퍼패미컴용

6 Button Joystick

슈퍼 패미컴＋메가드라이브
동시호환 기능

DJ－NS 351

권장소비자가격 : ₩40,000원

조이스틱에서만 가능한 실제감 그 생생함을 느껴보자!!

- 8방향 조정 기능
- 6개의 화이어 버튼
- TURBO 발사 기능
- AUTO 발사기능
- 인체공학적 디자인

"DAOU"는 (주)다우정보시스템, "수퍼 패미콤"은 일본 닌텐도사, "메가드라이브"는 일본 세가사의 등록 상표임.

DJ－S 352

권장소비자가격 : ₩35,000원

■**전문취급점** : 게임라인 713-7033

메가드라이브용

게임 매니어의 필수 주변기기

■제조원

(주) 다우 정보시스템

■본사 : 경기도 부천시 소사구 송내동 553 삼정공단내
TEL : (032)611-9625~8/FAX : (032)611-9629

■서울 영업소 : 서울시 용산구 원효로 2가 65-7 만제빌딩 4층 별관
TEL : (02)706-6347/FAX : (02)707-3681

■8버튼 조이패드(겸용)

■8버튼 조이패드(수퍼페미콤용)

■8버튼 조이패드(메가드라이브용

게임머신

- 견고한 내구성
- 완벽한 품질검증(EMI검증)
- 선명한 화면 깨끗한 음질
- 2단계 터보 스피드에 의한 생동감있는 게임진행

액세서리

■ 파워스틱 8버튼 조이스틱 (겸용)

■ 파워스틱 8버튼 조이스틱 (수퍼 패미콤용)

■ 파워스틱 8버튼 조이스틱 (메가드라이브용)

■ JEMSTICK (메가드라이브용)

■ FANTA STICK (수퍼패미콤용)

■ FANTA STICK (메가드라이브용)

■ 옴니TV링크

■ SFX CONVERTER

■ MEGA CONVERTER

■ 패밀리 노래방

■ 패밀리 노래방 팩

■ 캐롤모음16/애창곡베스트32/어린이동요모음집 (패밀리용)

소프트웨어

■ 애창곡 베스트 40 (패밀리용)

■ 아기 공룡 둘리 (재믹스용)

■ 아기 공룡 둘리 (겜보이용)
■ 둘리 부라브랜드 (패밀리용)

■ 장군의 아들 (겜보이용) (패밀리용)

■ 토토월드3 (겜보이용)

■ 코코 어드벤쳐 (패밀리용)

Emerald Dragon
으뜸본점
본사 : 서울시 용산구 한강로 2가 2-23 나진상가 15동 1층 3호(조흥은행 1F)
TEL : 702-2185, 703-1564
FAX : 706-0709
중고 게임기 고가매입
및 게임기 교환
■약도
15동 1층 103호 (으뜸본점)
국민은행
원효대로 →
은행계좌번호 (예금주 : 박춘완)
● 국민은행 : 827-25-0004-133
● 농협 : 011-01-333585
● 우체국 : 013722-0008822
● 조흥은행 : 315-06-210632
R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
뛰어난 그래픽 !! 경이로운 호환성 !! 강력한 시스템 !!
시대를 앞선 파나소닉만의 독특한 시스템 3DO 테크놀리지 !!
DJ-N350
DJ NS351
DJ-S352
네오지오
마티
듀오
원더메가
CLD-A100
레이저 액티브 플레이어
파이오니아 레이저 액티브 신등장
PAC-S1
레이저 액티브 MEGA-LD팩
MEGA-CD용 POM 카트리지
PCA-N1
레이저 액티브 CD-ROM팩
CD-ROM PC엔진용 ROM카드
부산으뜸 (051) 246-6634
청주으뜸 (0431) 68-8070
광주으뜸 (062) 232-8659
인천으뜸 (032) 762-1096
군자으뜸 469-2188
대전으뜸 (042) 634-5781
강동점 477-4700
동두천점 (0351) 867-7720
잠실 우성쇼핑 423-2755
수원으뜸 (0331) 32-0934
대구으뜸 (053) 426-4971
산본으뜸 (0343) 95-0576
전농으뜸 248-2829

삼일 게임기 백화점

소비자를 위하여

초 특급 전문 할인 매장으로 변신

- 용산에서 제일 많은 종류의 게임기 및 팩을 한자리에 구비
- 파격적인 할인가격 공급선언
- 회원 특전기회 대폭강화
- PC게임부터 CD, 네오지오, 듀오 R까지
- 중고 게임기 고가 매입 저가 판매
- 신구매, 교환 고객에게 고급 전자 손목시계 증정
- PC게임 15%~25% 할인 판매

업자코너

- 개업을 원하시는 분은 삼일에서 정확한 자료를 제공하겠습니다.
- 기존 업주분께는 추가로 필요한 자료와 판촉물을 제공하겠습니다.
- 기존 거래처에서 구입하지 못한 물품이 있으면 삼일이 제공하겠습니다.
- 삼일은 직접개발/생산하는 물품이 많습니다. 바로 중간유통 과정을 줄일 수 있는 길이 있습니다.

회원모집중

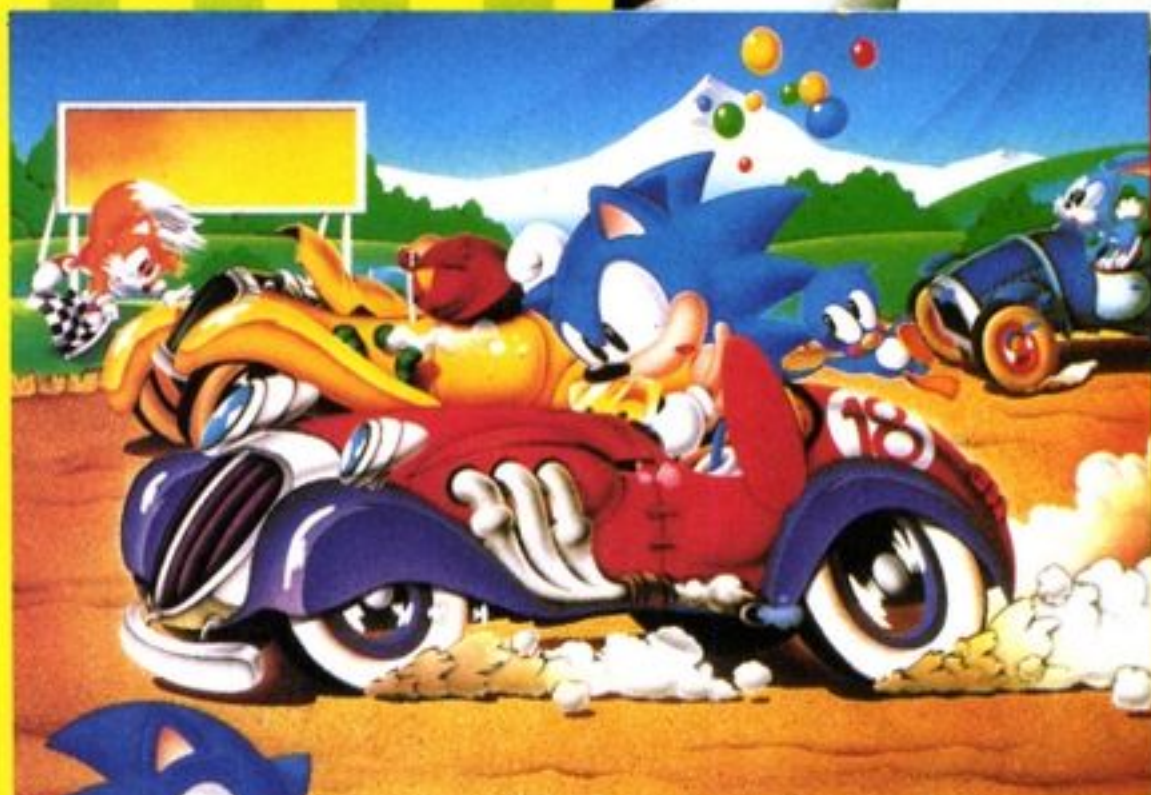
- 특전 : 팩 5회 교환시 → 1회 무료 교환
  팩 15회 교환시 → 1회 무료 증정
  팩 45회 교환시 → 게임기 증정
  구매시 10% → 할인혜택 부여

■ 특징 및 자랑

-게임시간 조절장치 부착, 게임시작 60분후 경고음 발생 및 경고등 작동
-기존 게임기의 단점을 철저히 보완하였습니다.
-기종은 8비트, 성능은 16비트
-인체 공학적 설계로 편리성 보장
-화질, 사운드, 특히 디자인은 너무멋져요.

제조원 : (주)씨에코
주소 : 서울시 용산구 신계동 35-18
TEL : 711-3131, 711-3105/7
FAX : 711-2015

■ 총판점 ■
부산 : 홈게임프라자 TEL : (051) 645-2158
서울: 삼일전자 TEL : (02) 715-3131, 3101, 3144~5
대구 : 대양콤 TEL : (053) 554-4248, 555-4854
■ 특판점 ■ 서울 : 남북전자 TEL : (02) 268-4353
■ 판매점 ■ 호호 게임타운(전자랜드 본관 1층)
TEL : 702-0202 화곡본점 TEL : 608-8040

속보1

초스피드로 달려 온
소닉 3탄 도매 개시

■장르 : 액션 ■제작사 : 세가 ■용량 : 16M

게임라인 도매 전문 매장
주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 나진상가 12동 나열 125호
전화 : 713—7033(代) 팩스 : 703—3463

713-7033

수퍼 알라딘보이용 게임 취급 전국매장! 게임라인으로 주문쇄도

배틀매니아 대음양
더이상의 슈팅게임은 없다

훌이와 뚱이2
명콤비가 펼치는 환상의 액션, 전작의 인기를 다시한번 재현한다

동글이 퇴치작전(뿌요뿌요)
챔프 명인들도 넋이 나간 기가막힌 게임

특 징

1. 수퍼 알라딘보이용 게임 완전 확보
2. 소매점을 생각하는 저렴한 가격
3. 전화문의 대 환영

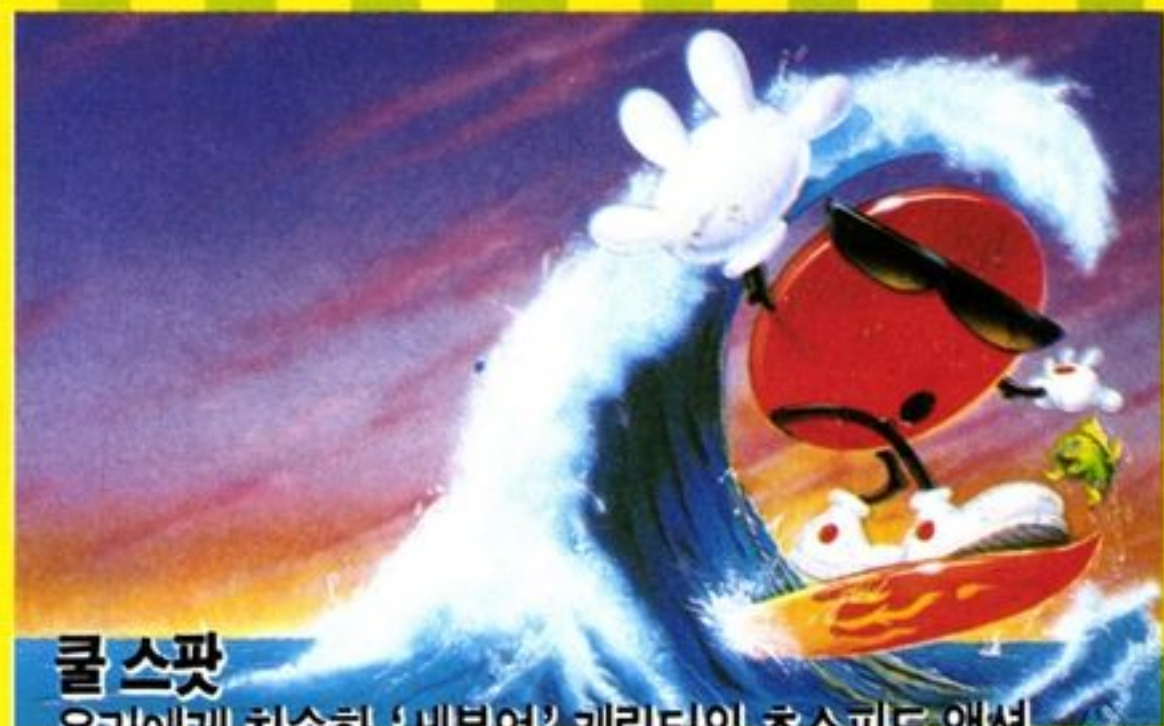
게임라인 가족 우대권

본 우대권을 오려 가져오시는 소매점에 한해 3~10% 할인해 드리겠습니다.

매장명 :

주소 :

전화 :

유효기간은 94년 12월 31일까지입니다.

쿨 스팟
우리에게 친숙한 '세븐업' 캐릭터의 초스피드 액션

전국통신판매

☎ (02) 715-0690

전국 어느곳이나 3일이내 특급배달 됩니다.
원하시는 상품의 가격을 전화로 확인하시고 은행 온라인 계좌에 입금시킨후 주소를 알려주세요.

PC엔진듀오

천외마경풍운가부끼전 (특가판매)
CD 전인(특가판매)
봄버맨 '94(특가판매)
스트리트 화이터 대쉬 (휴카드)
졸 업
YS Ⅳ
악마성 드라큐라
메지클
머설 챔피온
페트레이버
마이트 엔 매직 Ⅲ
랑그리사
미스틱 포뮬러
이스 Ⅰ·Ⅱ
드래곤 나이트 Ⅱ
천사의 시 Ⅱ
영웅전설 Ⅱ
나디아
건버스터
로도스섬 전기
코즈믹 환타지 Ⅲ
오르골
사크 Ⅰ·Ⅱ
PC 원인 Ⅲ
AYA
진 여신전생
에메랄드 드래곤
바람의 전설 제나두
란마 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
기장루가
지금 용사 모집중
프레시 하이더스

슈퍼알라딘보이

환타지스타 Ⅳ
알라딘
스트리트 화이터 Ⅱ 플러스
샤이닝 포스 Ⅰ·Ⅱ
건스터 히어로즈
베트맨 리턴즈
엑스렌자
로켓 나이트 어드벤처
슈퍼 나이트 어드벤처
슈퍼시노비 Ⅱ
멕도날드 트레져 랜드
렌드스트커
킹오브 몬스터즈
아랑전설
타이니튠의 모험
어드벤스 대전략
베어너클 Ⅱ
소닉 Ⅱ
쥬라기 공원
R·B·I 야구
T. M. N. T Ⅰ·Ⅱ
삼국지 Ⅲ
썬더포스 Ⅳ
카다쉬
NBA 농구
파워어슬리트
도라애몽
랑그릿사
올림픽 골드
언어공주
용호의 권
죠단 대버드 농구

미니 컴보이

별의 카비
젤다의 전설
마리오랜드 Ⅱ
WF 슈퍼스타
삼국지
레밍스
도라애몽 Ⅱ
사가 Ⅱ·Ⅲ
바코드 보니 셀
로드 랜드
메트로이드
모험도 Ⅲ
드라큐라 전설
록맨월드 Ⅳ
열혈 신기록
닌자 Ⅲ
모탈 컴배트

액세서리

JB 킹(슈퍼 컴보이용 스틱)
8버튼 슈퍼에이트플러스 (슈퍼 컴보이 패드)
NEC 터보 스틱(PC 엔진용)
슈퍼컴보이용 멀티탭
애비뉴 6패드(PC엔진용)
슈퍼훼미콤 AV 케이블
미니컴보이 용 충전기

반숙영웅
미소녀전사 세라문
초마계촌
악마성 드라큐라
그레이트 배틀 Ⅲ
란마 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
파워 어슬리트
엘나두
부라이
드래곤 슬레이어 Ⅱ

슈퍼 컴보이

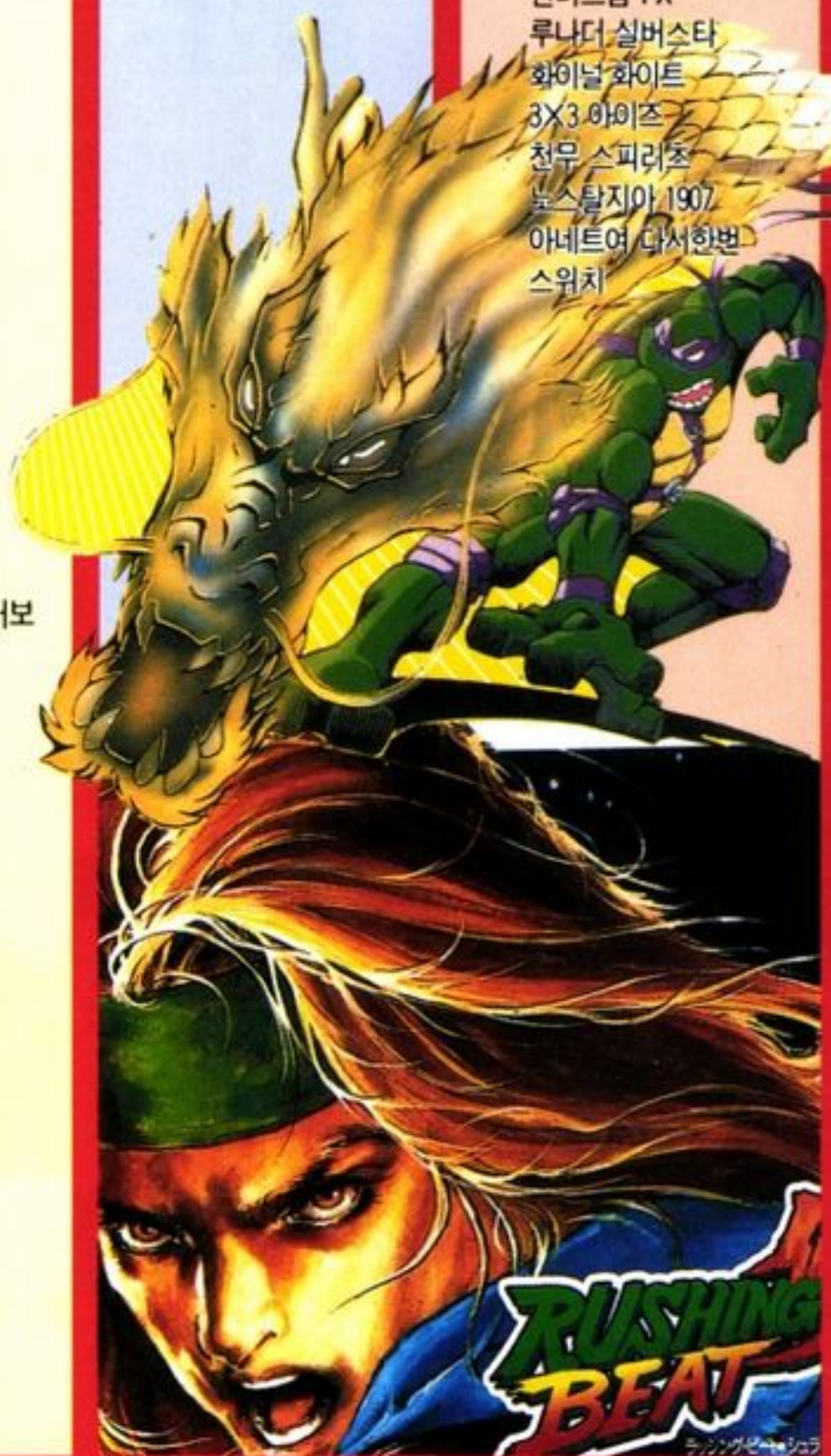
화이어 엠블렘
수퍼 뿌요뿌요
고에몽 2
몬스터메이커 Ⅲ
알라딘
유유 백서
북두권 7
TMNT 뮤탄트워리어즈 (특가판매)
러싱비트 수라(특가판매)
드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ
YSIV
초무투전 2
아랑 전설 2
제3차 슈퍼로봇대전
로맨싱 사가 1·2
알버트 오딧세이
캡틴 쯔바사 Ⅲ·Ⅳ
드래곤즈 매직
화이널 환타지 Ⅴ
포메션사커 Ⅱ
슈퍼파워리그
전설의 오우거 배틀
모탈 컴뱃트
유토피아
드래곤 퀘스트 Ⅴ
스트리트 화이트 Ⅱ터보
용호의 권
액슬레이
패로디오스다
엘파리아
변경외전
배틀 마스터
배틀 도지볼 Ⅱ
NBA 94 농구
테크모 NBA
미스틱퀘스트
게임피아
스워드 월드
알카에스트
가이아 환상기
코즈모 갱더 비디오
분노의 요새
전국 전승
트윈비 레인보벨
슈퍼 덩크스타

핸디 겜보이

샤이닝 포스외전 1·2
베어너클 Ⅱ
대전략 G
GG 시노비
미키 마우스 Ⅰ·Ⅱ
자기 중심파
GG 알레스터 2
프로야구 GG리그
이터널 리젠드
참기어

메가 CD

슈퍼리그 CD
몽견관 이야기
나이트트랩
전국전승
알슬란 전기
실피드
소닉 CD
삼국지 Ⅲ
란마 1/2
닌자워리어즈
썬더호크
썬더스톰 FX
루나더 실버스타
화이널 화이트
3X3 아이즈
천무 스피리츠
노스탈지아 1907
아네트여 다시한번
스위치

RUSHING BEAT

게 임 피 아
GAMEPIA

서울 용산구 한강로 3가 2-8
나진상가 13동 1층 좌열 8호

◆R·P·G고객을 위한 분석집 증정◆

■ 계좌번호(예금주 : 전이호)
● 외환은행 : 209-18-04855-4
● 하나은행 : 113-041021-00108
● 국민은행 : 828-01-0090-744
● 조흥은행 : 952-04-011601
● 농협 : 011-01-391613

42게임 본체내장으로 더욱 좋아진—

해태 슈퍼콤 X1600

최신종 팩

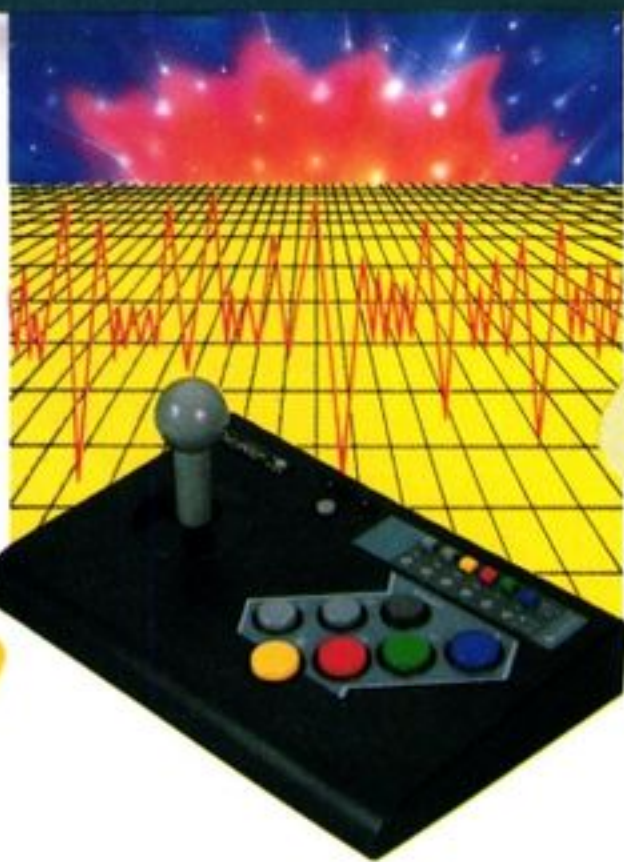
신문에서도 극찬한 슈퍼콤 X1600게임기
동아일보에 기사 격찬

독창적 모델 … 11개사와 경쟁

모양 우주선 운송기 닮아

리모콘 게임내장 큰 인기

42게임 내장형
체신부공인 전자파장해방지 합격품
EMI(B)
1992
GOOD DESIGN
HAITAI
HAITAI
■희망소비자가격
₩ 139,000
(원격조종기 포함)
JG 게임천지
■문의처 : 게임천지 TEL : 718-2642~3
■슈퍼콤 판매처 : ●부산 게임천지(647-1770)●원주 게임천지 Ⅰ(42-2726)●원주 게임천지 Ⅱ(732-8011)●동두천 게임천지(64-4638)●중계동 게임천지(976-1154)●검단 게임천지 (83-8788)●시흥 게임천지(807-3218)●전국 유명백화점,완구점,컴퓨터점,가전 대리점

게임랜드

가정용 게임을 스틱으로도 즐길 수 있다

■ 슈퍼스틱의 특징 DHSF–6000

- 기능과 디자인이 우수하여 사용이 편리
- B. A. Y. X. L. R버튼을 전면에 부착
- 정상모드와 슬로우모드의 게임속도 선택스위치 부착
- LED를 사용하여 시각적으로 동작상태 확인

초보자도 필살기를 자유자재로 구사

■ 위너스틱의 특징 DHW–9000S

- 실리콘 고무접점으로 부드러우며 긴 수명을 유지
- 각 버튼에 대한 2단계 속도의 자동기능
- 3버튼 방식과 6버튼 방식의 선택스위치를 부착
- LED를 사용하여 시각적으로 동작상태를 확인
- 슬로우 모드의 게임속도 선택스위치를 부착

7탄이 말해주는 시리즈물 최고의 액션게임 !

게임랜드

■제 1 매장 : 서울시 용산구 한강로 3가 3-23호 15동 1층 29호 〈조흥은행건물 1층〉 TEL : 712-3682~3
■본점 : 서울시 용산구 한강로 2가 용산전자상가 17동 3층 가열 324호 TEL : 719-4044, 716-1226

다양한 하드웨어 완벽구비
부산지역 게임명인 추천 매장
서울,부산 게임정보 동시 공급처
신종 게임 다량입하
현대식 매머드 디스플레이
철저한A/S 실시

부산 게임명인이 선택한

부산 홈게임 프라자

CD알라딘보이

슈퍼 컴보이

CD듀오

네오지오

동서 게임채널

SKC

소프트 네트

금성

◆ 홈게임의 장점

- 모든 게임의 주변기기 항상 다량구비
- 각종 게임기의 확실한 A/S 자체 A/S실 운영
- 백화점식, 매머드 매장
- 각종 PC 〈공 게임디스켓〉 신종다량구비

■ 구좌 번호 (예금주 : 고덕용)

- 조흥은행 : 403-04-156927
- 농협 : 905-02-154662
- 외환은행 : 132-19-19855-2

■ 약도

■ 주소 : 부산시 동구 범일 2동 611번지
■ TEL : (051) 645-2158/9
■ FAX : 647-1778

업체 『빅에이』, 가정용 네오지오 게임기 국내 본격 시판 !

언제나 오락실에서 선풍적인 인기를 누리고있는 아랑전설 시리즈, 사무라이 쇼다운, 용호의 권 시리즈는 모두 네오지오의 소프트웨어라는 사실을 모르는 사람이 없을 것이다. 이에 따라 네오지오 게임기는 "갖고 싶은 게임기 인기 순위 1위"에 올라 있어 게임 매니아의 인기를 독차지하고 있다.

이와 동시에 94년 1월부터 국내 네오지오의 수입과, 유통을 담당하고 있는 빅코에서 『빅에이』라는 회사를 설립해 가정용 네오지오와 소프트웨어를 일반 소비자에게 정식으로 공급하게 되었다.

또한 현재 일본에서 우수한 게임 개발 메이커가 네오지오용 게임 개발에 참여함으로써 다양한 소프트웨어를 내놓을 예정이다. 결국 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이라는 양대산맥의 기존 게임기 유통 구도를 바꾸어 놓을 전망이다.

문의처 : 빅에이(238−7941)

기업 삼성전자 직영 판매점 개설

삼성전자의 모든 것을 판매하는 '리빙플라자'가 지난 11월 16일 개점했다.

리빙플라자는 국내에 상주해 있는 양판점에 이어 종합 상품점으로서는 두번째이며 특히 고덕, 천호, 하남시 등의 게임유저들을 위해 지하 1층에는 삼성 수퍼 알라딘보이와 16비트 게임팩, CD 알라딘보이를 동시 판매하고 있으며 전제품을 10% 할인된 가격으로 판매하고 있다.

앞으로 삼성전자의 게임기와 게임팩 뿐만아니라 전 부분에 걸친 판매를 계획 중이며 소비자들의 서비스 차원으로 서비스 센터를 개설하고 있다.

참고로 지하 1층에는 게임기, 컴퓨터, 소프트 웨어를 판매하고 2층에는 TV, 오디오, 비디오, 음향기기를, 3층에는 냉장고, 세탁기 등 가정 생필품을 판매하고 있으며 영업시간은 오전 10시부터 오후 8시 30분까지이다.

문의처 : 488−1301

행사 패밀리 프로덕션, 피와 기티 시연회 개최

지난 1월 15일, 국내 PC 게임 개발업체인 패밀리 프로덕션에서는 신작 게임인 「피와 기티」의 시연회를 개최했다. 5개월여의 제작 기간이 소요된 피와 기티는 동물을 소재로 한 2인용 액션게임으로써 2월 말경 SKC 소프트랜드를 통해 발매될 예정이며 가격은 아직 미정인 상태이다.

이외에도 패밀리 프로덕션에서는 슈팅 게임 「일루젼 브레이즈」와 1년 전부터 제작중인 던전형 롤플레잉 게임 「카르마」를 각각 3월말과 4월말에 출시할 예정이어서 기대되고 있다.

문의처 : 패밀리 프로덕션 (032) 872−8033

행사 만트라, 「이스 II 스페셜」 신작발표회

(주) 한도 홍산 무역(대표:김영상)은 1월 8일 한국통신 소프트웨어 프라자 세미나실에서 일본 팔콤사와 계약으로 제작한 IBM PC용 게임인 YS스페셜의 시연회를 개최하였다.

이날 행사는 개회사를 시작으로 이스2 스페셜의 제작과정, 총 32명의 제작팀 소개, YS스페셜판 음악을 공개하는 순서로 진행되었다.

한편 이스2 스페셜은 이번달 안으로 일반 유저들에게 판매될 예정이다.

깜짝 소식! 「YS II 스페셜」의 TV광고 !

YS팬들의 기대를 모으고 있는 「YS II 스페셜」의 발매와 동시에 제작사인 만트라에서는 TV광고를 계획하고 있다. 「YS

Ⅱ 스페셜」의 스텝진이 제작한 이 광고는 게임화면과 음악을 배경으로 제작되었다. 만트라의 「YS Ⅱ 스페셜」의 광고는 드디어 게임도 광고 경쟁시대에 접어들었음을 보여주는 첫걸음이라 하겠다.

문의처 : 만트라(594-6874)

제도 게임 소프트 제작사 병역 특례 업체로 인정 !

첨단산업에 종사하는 인재들이 군문제로 시간허비를 없애고자 시행되고 있는 병역특례제도가 드디어 컴퓨터 프로그램, 게임 소프트웨어 제작사에 도입되었다.

상공부와 병무청의 발표에 따르면 금년도 병역특례 대상업체는 총 1,092개사를 새로 지정하였으며 게임 및 컴퓨터 프로그램 제작사는 총 7개 업체가 배정되었다. 정확한 배당업체는 아직 밝혀지지 않은 상태이며 대부분 IBM-PC업체가 해당된다고 발표했다.

금년 처음으로 컴퓨터 분야에 병역특례를 배정한 것은 그간 침체화된 시장과 개발의지의 퇴조, 우루과이 라운드의 타결 등으로 저작권 문제의 심각성에 대비한 것으로 정부의 지원 활성화 의지를 엿볼 수 있다. 자세한 문의는 해당 병무청을 이용.

매장 소프트밸리 아프로만 매장확장

용산 전자상가 관광터미널 빌딩 2층 505호에 자리잡고 있는 IBM-PC용 게임전문 유통업체인 소프트밸리 아프로만이 1월 4일 매장을 확장하여 고객들에게 편리하고 쾌적한 서비스를 제공하고 있다.

최근 유행하는 IBM-PC 게임 소프트웨어에서부터 구하기 어려운 게임까지 다양하고 보기 편하게 진열되어 있고 앞으로는 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이용 게임 팩도 취급할 계획을 세우고 있다.

문의처 : 706-9691

넓고 산뜻한 매장

행사 게임챔프 개최 제 1 회 게임강연회 성황리에 종료

드래곤퀘스트 시리즈, 톨네코의 대모험 등으로 유명한 춘소프트의 대표이사 나카무라 코이치씨를 강사로 하는 게임 강연회가 지난 1월 26일 코엑스 4층 회의실에서 성공적으로 열렸다. 이번 강연회에는 좁은 장소에도 불구하고 100여명이 넘는 게임 매니아들이 몰려 국내 유저들의 게임 제작에 관한 관심도를 증명해 주는 계기가 되기도 하였다.

핫뉴스

게임 개발업체에 정부 지원 예상

한국 게임 소프트웨어 산업진흥회는 최근 「컴퓨터게임 소프트웨어 개발업체 금융지원 요망」이라는 제목의 탄원서를 대통령 비서실에 제출하여 과학기술처로부터 구체적인 지원 계획을 회신 받았다고 밝혔다.

이번 과학기술처의 회신에는 정보처리업에 대한 금융지원, 각급학교의 정보 교육 강화, 2,000년까지 2,000억원의 연구비 투입 등 구체적인 사안이 마련되어 있어 현재 자금 문제로 고심하고 있는 많은 게임 개발 중소업체들에게 희소식이 되고 있다.

정부의 지원이 어떻게 전개될 것인가, 시기가 언제쯤인가 등은 공식적으로 밝혀지지 않았지만 회신 내용을 미루어 볼 때 가까운 시일내에 대폭적인 지원이 있을것으로 전문가들은 보고있다.

탄원서

발신 : 한국 게임소프트웨어산업진흥회

수신 : 金泳三 대통령 친전

지금은 첨단정보문화시대입니다.

청와대에 제출된 탄원서 사본

「화이널 환타지」 애니메이션 으로 등장

대 히트게임 「화이널 환타지」가 마침내 오리지널 애니비디오로 결정되면서 활약할 캐릭터의 일러스트가 확정되었다. 이 애니비디오의 발매일은 금년 봄으로 잡혀있으며 국내로의 수입은 아직 미정이다.

주인공은 이전 크리스탈을 지키기 위해 전투를 벌이는 '리나리'와 어릴적 손꼽친구인 '프리츠'이다. 그들은 크리스탈의 안부를 확인하기 위해 그것이 보관되어 있는 「바람의 신전」으로 향한다. 그런 2인의 앞에 가로막아선 시련… 리나리와 프릿츠는 어떻게 신전에 도착할 것인가!

성우는 '프릿츠'에 「기동전사 V건담」의 워렌 트레이스역을 맡았던 성우, '리나리'는 「드래곤볼 Z」의 비딜역을 맡았던 성우로 우리의 귀에도 익숙할 것이다.

＊시연회도 결정

일시	94년 2월 13일
장소	일본 동경
내용	「바람의 장」 전편 상영 배틀 뒷담 토크쇼 테이블토크 추천회 등

이 제1권 「바람의 장」은 5,400엔

리나리

프릿츠. 이야기의 주인공

소프트웨어

일본의 3DO 소프트 양산에 착수

일본에서 3DO 소프트가 계속해서 쏟아지고 있다.
이번에 쏟아진 소프트는 어드벤처 게임이 2개, 시뮬레이션 게임, 핀볼 게임이 주종목을 이룬다. 이 소프트들은 모두 94년 봄에 발매될 예정이며 가격은 미정이다.

현재까지 일본에서 생산된 3DO 소프트는 모두 12개나 된다. 단시일 내의 양으로만 보아도 94년 봄에 하드가 발매되기 시작할 때에 얼마나 매력적인 소프트의 종류가 준비되어 있는가를 알 수 있을 것이다.

기업

차세대기에 남코, 코나미참가

95년말 발매를 향해 계속해서 준비를 추진하고 있는 소니의 차세대 게임기에 남코와 코나미가 소프트 제작에 참가한다고 발표했다.

아직 어떤 게임이 될지는 발표되지 않았지만 「소니 뮤직엔터테인먼트」에 의하면 "소프트 메카와의 교섭은 순조롭게 진행되고 있다"라고 언급해 앞으로 다른 메이커들에게 참가의 지를 보여주고 있다고.

미국, MD용게임 '나이트 트랩' 수거소동

국내뿐만 아니라 해외에서도 문제가 되는 것은 폭력성과 선정적 게임이다. 이는 청소년의 정서에 해를 끼치기 때문이다. 미국에서도 예외가 아니여서 물의를 빚고 있다.

메가 CD용 소프트인 「나이트 트랩」이 미국에서 사회적 문제로 야기되어 각 매장에서 수거되는 사태가 벌어졌다.

사건의 전모는 이 소프트를 즐기는 유저가 잔인한 폭력성에 충격을 받고 매장에 하소연, 드디어 수거를 시작했다는 것이다.

하지만 일본에서는 아직 그런 목소리가 나오고 있지 않으며 문제가 되는 국내시장은 동시발매가 되지 않은 이유로 이상이 없는 것으로 밝혀졌다.

취직 시뮬레이션 게임 등장!!

경제대국 일본에서도 취직난이 우리나라 못지 않은 것으로 연일 보도되고 있다. 그런 여파를 받아 게임에 「취직 시뮬레이션형」 소프트가 출시되어 눈길을 모으고 있다.

이 소프트는 오오사카의 「스카이 싱크 시스템」이라는 소프트 하우스가 취직정보지 등을 출판하고 있는 '미디어 21'과 공동으로 개발한 일본 최초의 시뮬레이션 게임 「취직 배틀 94」이다.

게임의 흐름은 실제의 취직전쟁을 재현하여 5개의 가공기업에 자료를 요청, 면접을 거쳐 5개사 모든 기업에서 내정통지를 받아내는 것이 목적이다.

또한 이 소프트는 PC-9800용으로 94년 2월 상순부터 통신판매로 판매된다.

행사

「일본 텔레네트」 신작발표회를 열어

일본 텔레네트는 SFC의 신작발표회를 개최했다.

94년 1월 28일「패왕전」, 2월 말 예정인「참 스피릿 3」, 봄 예정인「다크킹덤」,「천사의 시」의 4작을 주요 소프트로 개최하여 94년 들어 일본의 서드파티로는 최초로 발표회를 개최하였다.

◄우주행성을 무대로 한「크레센트 행성의 트레버 맥펴」

►화면 오른쪽 위의 레이다를 보면서 적기를 탐지하는 3D게임「사이버모프」

►전격 3D 레이스 게임은「체커드 플래그」

아케이드용으로 선풍적 인기를 모은「라이덴」. 이 게임은 발매예정이다

기업

캡콤, 3DO, PS-X 참가 선언!

차세대 게임머신의 발매를 앞두고 코나미와 남코에 이어 아케이드용 게임으로 유명한 캡콤이 참가를 선언했다. 참가는 마쯔시따의 REAL(3DO 규격 머신)과 소니의 PS-X이며 양 머신용 소프트의 개발에 착수하여 박차를 가하고 있다는 내용.

캡콤은 게임소프트를 슈퍼패미콤, 메가드라이브 등 많은 기종에서 개발한다는 방침에 기인해 이번의 3DO와 PS-X로의 참가를 결정한 것이다. 현재는 양 머신의 스펙으로 어떤 게임이 가능할까를 연구하는 단계라고 한다. 소프트의 발매는 빨라도 '95년 봄 이후가 될거라고 한다.

행사

동계 CES '94 개최 닌텐도의 64비트 머신 주목

지난 1월 6일부터 9일까지 라스베가스에서 성황리에 동계 CES '94가 막을 내렸다.

이 전시회에서 가장 화제가 된 것은 각 게임업계에서 발매될 차세대 하드웨어로 그 중에서도 주목이 된 것은 닌텐도에서 발매될 64비트「프로젝트 리어리티」와 세가의 32비트「세턴」이였다. PR은 SGI사의 퍼스컴을 사용해 화면을 전시, 세턴은 대형 스크린으로 본체를 비롯해 제1탄 소프트인 버철화이터를 소개해 관광객의 주목을 받았다.

세가의 또다른 하드웨어「CD-X」. CD-ROM과 제네시스의 일체형

CES 전시장의 거대한 닌텐도 부스

소프트

64비트 머신 재규어의 발매와 소프트 확정

세계 최초의 64비트 게임머신 재규어가 드디어 미국에서 발매되었다. 작년말 중에 뉴욕 등의 일부지역에서 발매 개시되었으며 그외 지역에서도 금년 1월초부터 상점에서 취급을 시작했다고 한다.

가장 초점이 집중되는 가격은 299달러 95센트이며 본체에 접속되어 있는 것은 컨트롤러 1개에 AC 어뎁터 안테나 입력용 케이블, 그리고 소프트가 1개 들어간다. 버튼은 +버튼과 A, B, C의 3개의 버튼 외에 12개의 버튼이 아래쪽에 붙어있다.

＊부속 소프트 확정

현재 발매 중인 소프트는 폴리곤을 사용한 3D 슈팅게임「사이버모프」와「크레센트 행성의 트레버 맥퍼」이며 그외에도 예정 중인 소프트가 2개가 있다.

행사

차세대를 향한 멀티미디어 '93을 개최

작년 11월 22일부터 26일까지 5일간 마꾸하리 멧세에서 재단법인 멀티미디어 소프트 진흥회와 일본경제신문사의 주최로「멀티미디어 '93」이 개최되었다.

이 전시회는 전기메이커의 최신기술이 중심을 이루는데 게임관련 전시품목은 파이오니아의 레이저액티브가 출전하여 새로운 소프트의 프리 플레이를 즐길 수 있었다.

또한 다른 회장에서는「쥬라기 공원에 있어서 멀티미디어의 유효성」을 시작으로 한 강연도 충실했었다.

게임업계에도 깊은 관심이 있는 최신 컴퓨터 기술의 결과가 출전

명인의 게임평가

이혼다 : 세상에서 슈퍼컴보이가 가장 훌륭한 게임기라고 굳건히 믿고 있으며 스트리트 화이터의 황제이기도 하다. 대전 상대를 찾아 게임챔프 여기저기에 출현하고 있다.

송백정 : 시대가 가도 변하지 않는 영원한 삼성맨. 갈수록 거대화되는 슈퍼컴보이에 맞서 메가드라이브를 지키려 안간힘을 쓰고 있다. 하지만 그게 잘 될런지…

이돌컴 : 메가 CD의 열렬한 추종자. 메가드라이브가 탄생 되고 나서 5년간 세가를 위해 뛰었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 현재는 백정을 도와 슈퍼컴보이에 도전하고 있다.

정부미 : 명인 대열의 유일한 여성 캐릭터. 최개굴을 몰아낸 숨겨진 파워의 소유자이기도 하다. 식성 좋고 부지런하기 때문에 끈기를 요하는 퍼즐 게임에 강하다.

김종팔 : 자칭 이 시대의 마지막 개성파. 게임을 평론하는 시각이 독특하므로 그의 평가를 읽을때는 주의를 기울일 필요가 있다. 기종별 소속도 베일에 싸여있음.

이준탱 : 어느날 갑자기 게임계의 중립을 선언하고 나선 신생 게임 명인. 분파, 취향 등 모두 베일에 싸여있는 다크호스 같은 존재. 김종팔 명인이 자유파라고 한다면 이쪽은 반항적 기질이 다분히 내포 되어 있다.

롤플레잉/어드벤처

이혼다

최근 들어 갑자기! 자신은 이태리 타올과 전혀 관계가 없다는 중얼거림을 계속하고 있어 주위 사람들을 안타깝게 하고 있다. 누가 그에게 이태리 타올의 상처를 입혔단말인가??

송백정

요즘은 집에서 잠자는 것 밖에 할일이 없다는 송백정. 하지만 삼성맨으로서의 역할은 충분히 수행하고 있다고 한다. 소문에 의하면 삼성 게임기 사업부의 신사옥도 그가 마련했다는… 어디까지나 소문임

신! 도태랑전설

제작사	허드슨
발매일	93.12.24
가격	9,800엔
기종	SFC

이혼다 (4) : 조금 일본 풍이긴 하지만 뛰어난 스토리와 일본 특유의 가부끼 등을 게임을 통해서 즐길 수 있는 일석이조 의 게임이다. 이 게임의 특징은 뭐니뭐니 해도 박력있는 그래픽에 있다

송백정 (6) : 이제는 패밀리용의 이식 작업에 진절머리가 난다. 하지만 독특한 시스템에 반했다. 날씨에 의해 전투 능력이 좌우되는 액티컬 웨이저 배틀, 자신의 성을 만들 수 있는 축성 시스템과 성장 시스템이 마음에 든다.

몬스터 메이커 3

제작사	소프엘
발매일	93.12.24
가격	9,800엔
기종	SFC

이혼다 (6) : 몬스터를 만들려고 하는 게임인지 아니면 적을 쳐부수는 롤플레잉인지 처음엔 약간 헷갈릴 것이다. 그러나 한가지 확실한 것은 등장하는 캐릭터 대부분이 여자라는 점!

송백정 (7) : 가장 마음에 드는 것은 패밀리와 달리 던 `을 날아 다닐 수 있다는 사실. 게임이 이렇게 단순해 진다면 백정도 왕자가 될 수 있지 않을까… 그런데 이 게임 역시 나에게는 난공불락인듯 하다.

에메랄드 드래곤

제작사	NEC
발매일	94.1.28
가격	7,800엔
기종	PC-CD

이혼다 (8) : 장장 4년에 걸친 섬세함이 이식판이라고는 할 수 없을 정도로 뛰어난 시스템과 단순한 옵션에 그치지않는 각 캐릭터들의 특성! 그리고 영화보다 뛰어난 비주얼 장면은 평가를 급하게 한다.

송백정 (9) : 퍼스컴의 이식용이라 할 수 있는 RPG로서 게임자체보다도 용의 나라에서 벌어지는 스토리가 고기맛 보다 더좋다. 주인공을 조종하는 유저는 뿔피리를 얼마나 잘 부느냐가 문제다.

진. 여신전생

제작사	아트라스
발매일	93.12.25
가격	8,800엔
기종	PC-CD

이혼다 (7) : 기발한 시스템 채용과 차원 높은 선과 악의 세계관. 그리고 그것을 뒷받침해 주는 그래픽은 이 게임이 최고의 수준이라는 생각이 들게한다. 상상을 초월하는 미래 세계의 꿈과 모험을 펼친 초대작 롤플레잉 게임이라 할 수 있다.

송백정 (7) : 여신 시리즈의 특징이라고 할 수 있는 악마 합체 시스템이 매력적으로 돋보인다. 다른 기종보다 합체의 법칙은 복잡하고 때로는 레벨이 내려가는 일도 있으므로 주의를 요한다. 악마 혼다와 백정이 합체하면?

아메리카 닌자

제작사	인트라
발매일	94.1.5
가격	19,000원
기종	IBM

이혼다 (7) : 이 게임은 일반적인 액션 게임의 형식인 횡스크롤 방식을 채택하고 있어 우리들에게 친숙한 느낌을 준다. 또 해변가의 그래픽 등은 무척 뛰어나다.

송백정 (5) : 영화로 유명했던 아메리카 닌자가 게임으로 승화하였다. 그것도 액션형 어드벤처로. 게임의 무대는 뜨거운 해변으로 고향섬을 사수하는 것이 목적.

시뮬레이션

이돌컴

이혼다, 김종팔, 정부미 등 명인들이 대거합세하여 이돌컴을 권좌에서 몰아낼 계획을 꾸미고 있는 지금 과연 그는 어디에 있는가? 하긴 9개월간 명인제국을 다스려왔으면 이제 물러날 때가…

정부미

실연의 아픔과 자신을 향한 어떤 이상한 남자의 집념에 동시에 괴로워 하고 있다는 정부미양. 누가 정부미를 구해주지 않으시려나요? 게임 매니아 여러분의 많은 성원을…

화이어엠블렘 —문장의 비밀—

제작사	닌텐도
발매일	94. 1. 21
가격	9,800엔
기 종	SFC

이 분야에 탄탄하게 1위를 굳히고 있는 사이닝 시리즈와 비교해 볼때 어느 정도 차별화를 시도할지 정말 기대가 되는 게임이다. 돌컴은 원래 SFC를 싫어하지만 이 게임만큼은 명작임에 틀림 없다고 확신한다.

9 8

너무도 유명하여 챔프에 계속하여 게재된 화이어 엠블렘. 언급하지 않아도 이것은 독자들이 더 잘 알것이라고 생각한다. 24메가의 대용량인 만큼 스토리와 그래픽 또한 죽여준다.

F—15 3

제작사	마이크로
발매일	94. 1. 13
가격	25,000원
기 종	IBM

옛날에 XT로 F—15 스트라이크 이글을 즐길때는 처리속도도 느리고 허큘리스여서 사실성이 떨어졌었는데… 그러나 항공 시뮬레이션이라는 점 하나만으로 재미있게 할 수 있었던 점을 생각하면 이번에도 그 재미는 확실할것!

9 9

현대적 전투기 시뮬레이션으로 프로그래밍이 기동한 후에는 금새 뭔가 알 수 있을 것으로 확신한다. 그리고 그래픽도 상당히 깔끔하고 섬세하다. 이거야말로 정밀한 시뮬레이션의 완성작이라고 확신한다.

액션/슈팅

김종팔

속보! 명인제국의 김종팔군, 정부미에게 전격 프로포즈! 이에 대해 정부미양은 김종팔군에게 우주 거북선 1,000번 플레이 하기라는 가혹한 조건을 내걸었다고

이준탱

요즘 밝혀진 사실에 의하면 그는 물에서 나는 생물을 하나도 못먹는다고 한다! 과연 그는 유기체일까 무기체일까? 혹시 에이리언은 아닐까?

용호의 권

제작사	세가
발매일	94. 1. 14
가격	8,800엔
기 종	MD

그래픽과 스크롤은 떨어지지만 료와 로버트가 활약하는 것이 멋있다. 게임센터판을 거의 완벽하게 이식한 것이 기분좋다.

10

확대, 축소가 안되는것이 흠이지만 그래픽이나 게임 자체는 슈퍼패미컴 보다 낫다. 사운드는 떨어지고 캐릭터의 무게감이 네오지오만큼 없다.

더 닌자 워리어즈 어게인

제작사	타이토
발매일	94. 1. 28
가격	9,300엔
기 종	SFC

말 그대로 닌자들이 싸우는 최고급 게임이다. 2인용이 안되서 불편하지만 닌자하고 싸우는 만족감은 느낄 수 있을 것이다.

7 8

드디어 사이보그 닌자들이 슈퍼컴보이에도 등장했다. 비록 2인용이 안되지만 캐릭터가 상당히 크고 동작들이 시원시원하다.

봄버맨 94

제작사	허드슨
발매일	93. 12. 10
가격	6,800엔
기 종	PC—HU

봄버맨은 내가 제일 좋아하는 게임중에 하나인데 어째서 이런 명작 게임이 국내에서 인기를 끌지 못하는지 궁금하다. 94년도에 더욱 새로운 아이디어로 봄버맨 팬들을 기쁘게 해줄 것이 확실하다.

10 8

이런 게임은 약간의 아이디어만 추가해도 전혀 새로운 게임으로 탄생하는 것 같다. 봄버맨 가족들이 등장하고 전작에 비하면 훨씬 더 진화했다. 대전 모드에서 네명이 한다면 최고의 게임이라 할만하다.

배틀 토드

제작사	메사이야
발매일	94. 1. 3
가격	9,800엔
기 종	SFC

웬, 개구리 왕개구리 개구리 삼형제가 비오는데 뭘 하고있나? 과연 개구리의 최후는 어떻게 될 것인가? 당신도 개구리의 서러움을 느껴보길…

5 7

세마리의 개구리가 주인공인 이색 게임. 잘 찾아보면 최개굴도 나올지 모른다(지금은 없지만…) 펀치와 킥으로 적을 물리치며 필살기를 사용하는 평범한 액션.

이 컬럼은 자신이 플레이 해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 컬럼입니다. 독자, 개발자, 매장 아저씨 등 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 이돌컴 앞으로 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 본인의 사진을 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을때는 자동 탈락 되오니 유의하여 주십시오.

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116 지산빌딩 3층
게임챔프 「독자의 게임평가」 담당자앞
마감 : 매월 15일
문의 : 702-3214 이돌컴
* 채택된 원고는 챔프점수 500점씩 드립니다

초무투전 2

기 종	제작사	장 르	용 량
슈퍼컴보이	반다이	액션	16메가

평가점수 88점

권 세
나이 : 14살
직업 : 중학생

독자의 게임평가를 잘 읽지 않고 무심코 넘기던 내가 막상 게임의 평가를 하게 되니 매우 어렵고 힘든것을 알게 되었다. 그리고 게임을 분석하고 평가하는 것으로부터 그 게임의 좋은 점과 특성을 알 수 있다는 것에 나 자신도 미처 깨닫지 못한것을 알게 되어 무척 좋은 코너라고 생각한다.

초무투전 2는 내가 가장 좋아하는 드래곤볼에서 따온 게임이다. 게임모드는 3개로 나누어지는데 스토리 모드, 대전 모드, 천하무도회 모드가 있다. 스토리 모드에서는 고르는 캐릭터의 수가 적지만 멀티 시나리오를 채용해서 조작하는 플레이어에 따라 스토리에 변화를 줄 수 있어서 좋다.

초무투전 2는 날카로운 캐릭터의 표현, 섬세한 움직임, 조작하기 쉬운 필살기, 훌륭한 화면구성으로 나를 사로 잡았지만 "가메하메파"를 쏠 때 시간이 너무 많이 걸리고 화면이 그리 충실하지 못하다. 또 너무 큰 무대에서 싸우다 보니 캐릭터들 사이에 금이 처져 좋지않다.

대전 모드에서는 간단한 조작으로 손오공과 브로리를 사용할 수 있다는 것이 좋았고 기술을 익히고 게임을 재미있게 하며 2인 플레이를 할 수 있다는것이 좋았다. 천하제일 무도회 모드에서는 토너먼트 방식으로 올라간다는데 재미를 느꼈지만 별로 다른점을 보이지 못한 것 같다.

캐릭터와 움직임에 섬세한 표현이 돋보이고 광범위한 스토리, 훌륭한 화면구성, 필살기의 훌륭한 표현 이 모든것이 잘 짜여져 있는것같다. 박력있고 재미있는 게임이므로 꼭 한번 해보라고 권하고 싶다.

레드아리마 2

기 종	제작사	장 르	용 량
패밀리	캡콤	액션	2메가

평가점수 85점

맹윤호
나이 : 16살
직업 : 중학생

마계촌을 클리어한 사람은 인간 모습에 날개가 달린 빨간색의 괴물 레드아리마를 기억할 수 있을것이다. 무척 난해한 상대였으므로 골머리를 앓았던 사람도 많았을 것이다.

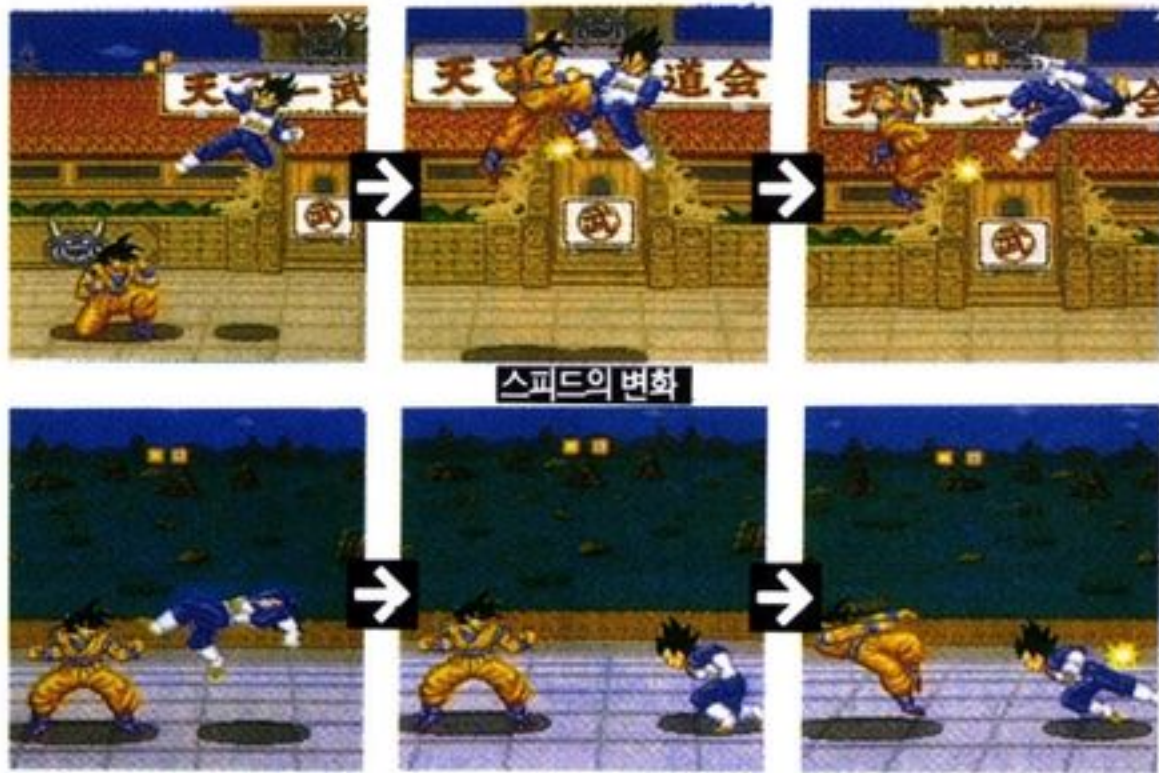
이 게임은 바로 그 레드아리마를 주인공으로 한 게임이다. 우선 게임설정과 등장인물이 매우 특이해서 플레이 해보았는데 예상을 뛰어넘는 좋은 게임이었다. 우선 롤플레잉 모드와 액션 모드가 확실히 구분되는 점이 색달랐으며 그래픽은 화려하다고 할 수 없지만 무척 깔끔하고 잘 다듬어져 있었다. 배경음악은 마계촌 시리즈 특유의 음침함을 잘 표현했으면서도 인간들과의 전쟁으로 고통스러워 하는 마물들의 괴로움도 남몰래 비추고 있는 것 같다.

또한 롤플레잉 모드에서 갑자기 이벤트가 발생해 액션모드로 전환되는 점 등의 극적요소도 가미되었으며 액션모드에서 레드아리마의 조작법도 종전 액션 게임들과 달리 매우 특이해 새로운 장르의 게임을 즐기는듯한 느낌을 받았다. 캐릭터들도 부드럽게 움직이고 전체적인 밸런스도 잘 잡혀있다. 하지만 무엇보다도 마물들의 입장에서 마계촌의 세계를 그렸다는 참신성과 독창성에 더 높은 점수를 주고 싶다.

그런데 이 게임은 「게임챔프」를 제외하고는 국내 게임지에 전혀 소개되지 않았다. 패밀리 게임으로는 좋은 구성과 참신성을 갖추었음에도 불구하고 제대로 알려지지 않은 이유만으로 빛을 보지 못한점이 아쉽기만 하다. 좀 늦은감이 들긴 하지만 지금 구입한다고 해도 절대 후회는 없을것이다.

수퍼 알라딘보이용

드래곤볼 초무투전 등장!

슈퍼컴보이로 발매되어 궁극의 인기를 끌었던 대전액션 초무투전이 드디어 MD로 이식된다는 정보가 게임챔프 편집부에 긴급 입수되었다. 과연 얼마만큼의 파워 업이 되었는지, 그래픽과 사운드 면에서의 차이점은 무엇인지 등을 알아보기로 하자.

스피드의 변화

과연 용량은?

수퍼 알라딘보이의 가장 큰 장점이라고 하면 뭐니뭐니 해도 가정용 게임기로서 처리속도가 가장 빠르다는데 있을 것이다. 처리속도가 빨라지면 당연히 동급의 게임기와 비교해서 캐릭터의 움직임이 박력있게 되는데 이번 MD 초무투전 역시 예외는 아닐듯하다.

지금까지 밝혀진 정보에 의하면 오공, 오반 등의 움직임이 SFC에 비해서 훨씬 정교하면서 박진감 있게 설계되었다고…

SFC에서는 에네르기탄이나 가메하메파 등을 발사할 때 한동안 멈춰서 있는 비극을(?) 경험해야 했던 여러분도 이제 MD판 초무투전으로 박진감 있는 천하제일 무도회를 즐길 수 있게 된 것이다.

MD의 장점인 스피드를 최대한 활용!

또 한가지, 메가팬들에게 궁금한 사항이라고 한다면 바로 이것! 용량일 것이다. 슈퍼컴보이에서는 12메가의 용량으로 화려한 애니메이션을 보여줄 수 있었던 초무투전. 과연 MD판에서는 몇메가 정도의 용량으로 우리에게 선 보일것인지? 지금까지의 정보를 종합해서 돌컴이 예상한 결과는 20메가가 가장 유력하다고 생각되는데 이제부터 그 근거를 하나하나 들어내보기로 하겠다.

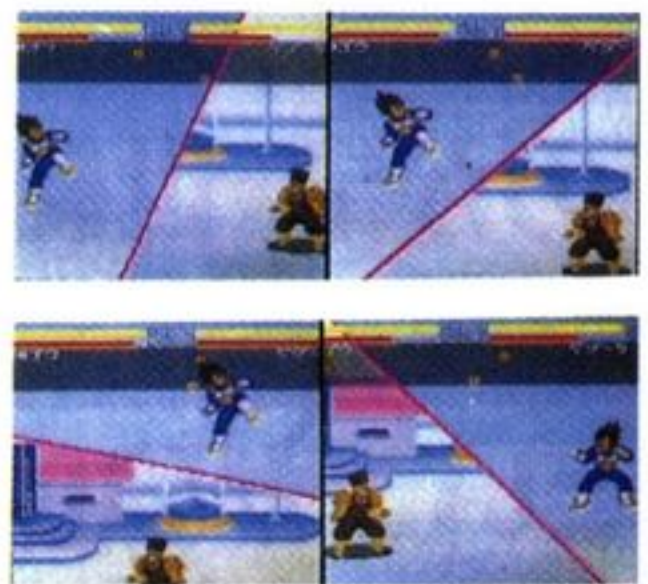
첫번째 근거 이제까지의 이식 결과를 들춰봐서

과거 스트리트화이터 플러스, 용호의 권 등의 용량을 조사해보면 모두 원작 게임보다 4메가 이상씩 올라간 것을 알 수 있을것이다. 이번 초무투전 역시 이전의 이식작들과 비슷한 수준, 그 이상의 수준을 유지하기 위해서는 원작보다 용량이 커져야 하는 것은 당연한 일!

두번째 근거 그래픽의 열세와 사운드의 결핍을 만회하기 위해서는 필연적!

비록 SFC에 비교해서 현저하게 그래픽, 사운드 기능이 떨어지는 MD지만 원작의 용량을 뻥튀기 함으로서 이것을 커버할 수 있다고 한다. 원래의 데이타를 더욱 방대하게 하면 좀더 깨끗한 그래픽과 선명한 사운드를 얻을 수 있는점에 착안한 고육지책이지만 효과는 만점!

세번째 근거 돌컴의 예지 능력

게임챔프 12월호의 특보ㅡ랑그리사 2를 보신 분은 알겠지만 거기서 돌컴이 예견한 랑그리사 2의 용량이 그대로 맞았다는 점! 당시 랑그리사 2는 8메가의 용량으로 예정되어 있었지만 현재 메사이야측이 16메가로 정정 발표함으로서 돌컴이 선견지명이 있음을 증명해주었다. 초무투전도 반드시 맞을터.

독자인기순위

1 사무라이 스피릿츠
- 아케이드
- 액션
- SNK
- 118메가

2 아랑전설 스페셜
- 아케이드
- 액션
- SNK
- 160메가

3 로맨싱사가 2
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 16메가
- 9,900엔
- 93년 12월 10일

4 드래곤퀘스트 1·2
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 12메가
- 9,600엔
- 93년 12월 18일

5 드래곤볼 초무투전 2
- 슈퍼컴보이
- 대전액션
- 반다이
- 16메가
- 9,800엔
- 93년 12월 17일

6	샤이닝포스2	롤플레잉	16M	MD
7	아랑전설 2	액션	20M	SFC
8	가이아환상기	롤플레잉	16M	SFC
9	세이부컵 축구	스포츠		아케이드
10	이스 4	롤플레잉	CD	PC-CD

아케이드 득세하다

아케이드 게임 2총사가 상위권에 진입해 주목을 끌고 있는 가운데 슈퍼컴보이의 역습이 기대된다.
슈퍼컴보이의 액션 게임은 역시 아케이드에는 못미치는가, 또한번 아케이드 용호의 권2이 바람은 어떤 영향을 줄 것인가?

구매 희망 순위

1 화이널환타지 6
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 24메가
- 9,800엔
- 미정

2 화이어엠블렘
- 슈퍼컴보이
- 시뮬레이션 RPG
- 닌텐도
- 24메가
- 9,800엔
- 94년 1월 21일

3 버철레이싱
- 수퍼 알라딘보이
- 버철-스포츠
- 세가
- 16메가
- 미정
- 94년 3월 예정

4 진. 여신전생 2
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 아트라스
- 16메가
- 9,900엔
- 94년 2월 25일

5 에메랄드 드래곤
- PC 엔진
- 롤플레잉
- NEC
- CD
- 7,800엔
- 94년 1월 28일

6	AX-101	폴리곤슈팅	CD	MD-CD
7	제3차로봇대전-EX	시뮬레이션	12M	SFC
8	랑그리사 2	시뮬레이션	16M	MD
9	루나 2	롤플레잉	CD	MD-CD
10	드래곤 퀘스트 6	롤플레잉	미정	SFC

드래곤 퀘스트 시대의 끝

드래곤 퀘스트 6가 예상밖으로 고전을 면치 못하고 있는 것으로 밝혀져 SFC 관계자들에게 충격을 전해주고 있다.
이것은 곧 에닉스의 시대에서 스퀘어의 시대로 바뀜을… 뜻하는 것인가?

기종별 게임순위

기종별 순위는 애독자엽서의 순위와 본지 마리오클럽 100명의 순위 평가를 참조하여 합산한 결과입니다.

또 이번달부터 기종별 인기순위 구성을 약간 변경하였습니다. 지난달까지는 10위까지의 순위 입상 게임을 게재했으나 이번달부터는 5위까지의 순위와 관련사진을 여러분에게 공개합니다.

기종별 인기 게임을 한눈에 파악해 게임 정보면에서 앞서가는 신세대가 되십시요.

애독자가 뽑은 베스트 5 !

슈퍼컴보이/패밀리/게임보이

순위	게임	제작사	용량	가격
1	로맨싱사가 2	스퀘어	16메가	9,900엔
2	드래곤퀘스트 1·2	에닉스	12메가	9,600엔
3	가이아환상기	에닉스	16메가	9,800엔
4	아랑전설 2	타카라	20메가	9,980엔
5	초무투전 2	반다이	16메가	9,800엔

슈퍼/CD/핸디 알라딘보이

순위	게임	제작사	용량	가격
1	샤이닝포스 2	세가	16메가	8,800엔
2	환타시스타 -천년기의 끝으로	세가	24메가	8,800엔
3	정글 스트라이크	빅터	16메가	8,900엔
4	알라딘	세가	16메가	7,800엔
5	나이트트랩	세가	CD	8,800엔

PC 엔진

순위	게임	제작사	용량	가격
1	이스 4	허드슨	CD	7,800엔
2	랑그리사	메사이아	CD	7,800엔
3	에메랄드 드래곤	NEC	CD	7,800엔
4	진.여신전생	아트라스	CD	8,800엔
5	졸업	NEC	CD	7,800엔

텔레파시 퀴즈! 순위 알아 맞추기

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다 !

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 본지의 매장인기순위, 구매희망순위 인기순위와 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발, 슈퍼 컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다. (마감:매달 18일까지)

□이번호 정답자 발표는 부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

국외 히트 게임 차트

아! 안타깝습니다. 전폭적으로 일본 롤플레잉 게임의 동시발매가 금지된 한국과는 달리 과연 일본의 순위 예보는 어떤 형태를 보일까요? 그러나 언젠가는 우리나라도 일본과 마찬가지로 국산 자체 게임이 개발되어 일본 인기 게임 차트가 참고로 읽을 거리가 되길 기원하면서 당당하게, 그리고 활기차게 국외 히트 게임 차트 출발하겠습니다.

일본 게임 톱 10

자! 거센 도전! 이제 그 아무도 1위를 장담할 수 없다. 로맨싱사가 2 이후 화이널 환타지 등 대작이 속속들이 정상을 공격을 하고있다. 그러나 그 아무도 장기집권을 꿈꾸는 게임은 없다. 야심은 언제나 순위와는 동떨어져서 움트는 것. 그런 부푸른 희망을 안고 정상을 노리는 게임들이 여기에 있다. 가요 톱 10보다 더재미있는 히트 게임 차트, 그 활기찬 용솟움이 여기있다.

1 화이널 환타지 Ⅵ
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■스퀘어
■94년 4월예정
■가격미정

2 드래곤 볼 Z 초무투전 2
■슈퍼컴보이
■액션
■반다이
■93년 12월 17일
■9,800엔

3 드래곤 퀘스트 Ⅵ
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■에닉스
■발매일 미정
■가격 미정

4 화이어 엠블렘
■슈퍼컴보이
■시뮬레이션 롤플레잉
■닌텐도
■94년 1월 21일
■9,980엔

5 드래곤퀘스트 Ⅰ·Ⅱ
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■에닉스
■93년 12월 18일
■9,600엔

6 슈퍼 뿌요뿌요
■슈퍼컴보이
■퍼즐
■반프레스토
■93년 12월 10일
■8,200엔

7 진.여신전생 Ⅱ
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■아트라스
■94년 2월 25일
■9,990엔

8 아랑전설 2
■슈퍼컴보이
■액션
■타카라
■93년 12월 10일
■9,980엔

9 버철 레이싱
■수퍼 알라딘보이
■레이스
■세가
■94년 3월 예정
■가격 미정

10 미소녀 전사 세라문 R
■슈퍼컴보이
■액션
■반다이
■93년 12월 29일
■9,800엔

▶▶화이널 환타지의 명성은 아직도…

로맨싱 사가 2의 인기를 하루 아침에 침몰시킨 게임이 등장했다. 그것도 같은 스퀘어사의 작품인 이름하여 화이널환타지. 발매된다는 말이 나오자 마자 단숨에 1위에 등극한 게임. 일본은 한해 수많은 게임이 등장한다. 그 무수한 게임 중에서 총 인기 순위 1위를 차지하는 것은 엄청나게 어려운 일이다. 그러나 명작 게임은 발표된다는 말이 나오면 무조건 순위에 등극한다. 명작은 만들기도 어렵지만 일단 만든다면 그 부와 명성은 한꺼번에 보장되는 것이다. 아 !한글화된 화이널 환타지를 즐길수 있는 날은 언제인가

해외 기종별 인기 순위

손톱만한 태양이 온 지구에 찬란한 빛을 주듯이, 명작 게임은 온 지구촌 게임 매니아들을 감동시킵니다. 지구상에는 이 나라 저 나라 나라도 많고, 우리나라에도 게임지는 많으나 「게임챔프」는 작지만 크고, 적게 보이지만 엄청나게 빛을 발하는 태양처럼 여러분의 가슴에 영원히 남을 게임지가 될 것입니다.

이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라해 순위를 집계해 철저분석, 여러분에게 공개하는 초특급 코너입니다.

이달의 기종별 차트 우승 게임

패밀리	슈퍼컴보이	수퍼 알라딘보이	PC 엔진	아케이드	미국
젤다의전설	화이널 Ⅵ	버철레이싱	이스 4	버철화이터	알라딘

패밀리

순위	제목	장르	제작사
1	젤다의 전설	롤플레잉	닌텐도
2	록맨 6	액션	캡콤
3	뿌요뿌요	퍼즐	덕간인터미디어
4	도태랑전설외전	롤플레잉	반다이
5	별의 카비	액션	닌텐도
6	패미스타 '94	스포츠	남코
7	조이메이커 화이트	액션	닌텐도
8	러브퀘스트	롤플레잉	덕간인터미디어
9	열혈 농구	스포츠	테크노저팬
10	드래곤 볼Z	롤플레잉	반다이

닌텐도사의 젤다의 전설 1 또한번 태풍 주의보!

국내 게임 시장에서는 패밀리 게임 팩을 거의 볼 수 없는 상황이지만 일본에서는 그 수효는 적지만 끊임없이 새로운 게임이 등장하고 있다. 고급화, 대용량의 게임기가 앞으로의 게임 시장을 석권할 예정이지만 일부 패밀리 팬들을 위해서 계속 새로운 게임을 만들어 내는 일본의 실정이 부럽기만 하다.

PC 엔진

순위	제목	장르	제작사
1	이스 Ⅳ	롤플레잉	허드슨
2	에메랄드 드래곤	롤플레잉	NEC 홈일렉트노닉
3	아랑전설 스페셜	액션	허드슨
4	졸업	시뮬레이션	NEC 애비뉴
5	아랑전설 2	액션	허드슨
6	봄버맨 '94	액션	허드슨
7	진. 여신전생	롤플레잉	아트라스
9	악마성 드라큐라	액션	코나미
10	탄생~ 데뷰~	시뮬레이션	NEC 애비뉴

이스Ⅳ는 언제나 우리들 가슴에 남을 명작!

해가 바뀌어도 이스Ⅳ의 인기는 식을 줄 모른다. 별다른 게임이 떠오르지 않는 이유도 있지만 이스의 아성을 깨뜨릴 게임은 당분간 나오지 않을 것같은 느낌이다. 그리고 PC 엔진계의 영원한 명작인 봄버맨 시리즈도 이번에 순위에 나와있어 우리들을 기쁘게 해주고 있다.

슈퍼컴보이

순위	제목	장르	제작사
1	화이널 환타지 Ⅵ	롤플레잉	스퀘어
2	드래곤 볼Z 초무투전 2	액션	반다이
3	드래곤퀘스트 Ⅵ	롤플레잉	에닉스
4	화이어엠블렘	시뮬. RPG	닌텐도
5	드래곤퀘스트 Ⅰ·Ⅱ	롤플레잉	에닉스
6	슈퍼 뿌요뿌요	퍼즐	반프레스토
7	진. 여신전생 Ⅱ	롤플레잉	아트라스
8	아랑전설 2	액션	타카라
9	미소녀전사 세라문R	액션	반다이
10	마터2	롤플레잉	닌텐도

불멸의 대작 게임이 게임 시장을 또한번 강타!

올 94년도에도 기라성 같은 게임들이 개띠해를 빛내고 있다. 24메가의 닌텐도 화이어엠블렘은 물론 에닉스의 영원한 명작인 드래곤퀘스트 시리즈, 그러나 이 모든 게임들은 단지 조연에 지나지 않는다. 주연은 이 화려한 조연들을 뒤로하고 또한번 우뚝 섰다. 화이널 시리즈는 게임이 세계에 존재하는 이상 영원할 것이다.

아케이드 게임

순위	제목	장르	제작사
1	버철 화이터	액션	세가
2	리즈 레이서	레이스	남코
3	슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ	액션	캡콤
4	아랑전설 스페셜	액션	S.N.K
5	사이버 슬래드	슈팅	남코
6	매드덕 러클리	슈팅	캡콤
7	호혈사일족	액션	아트라스
8	아우트 런너즈	레이스	세가
9	리셀엔파서즈	슈팅	코나미
10	뿌요뿌요	퍼즐	세가

아케이드는 버철 게임이 이미 정복!

게임이 변해가고 있다. 아니 이미 변해있다. 아무런 느낌도 주지않는 평면 게임은 이제 완전히 거부한다. 세가사를 필두를 하는 버철 게임의 세계에 이제 도래한 것이다. 앞으로의 게임 세계를 내다보는 과감한 투자와 끊임없는 연구가 이제 게임 세계를 바꾸어 놓은 것이다.

수퍼 알라딘보이

순위	제목	장르	제작사
1	버철 레이싱	레이스	세가
2	환타시스타	롤플레잉	세가
3	샤이닝포스 Ⅱ	롤플레잉	세가
4	몽견관 이야기	버철시네마	세가
5	알라딘	액션	세가
6	뿌요뿌요	퍼즐	세가
7	나이트 트랩	버철시네마	세가
8	진. 여신전생	롤플레잉	심스
9	건스타히로즈	액션	세가
10	스트리트화이터Ⅱ플러스	액션	캡콤

버철 시네마라는 장르를 아시나요?

5억메가라는 엄청난 메가 수와 기존의 게임과는 차원이 다른 입체감으로 일본에서는 폭발적인 인기를 누리고 있다. 정상을 차지하고 있는 버철 레이싱도 역시 입체성을 강조한 게임이고 보면 세가사는 앞으로의 게임 산업을 평면 시대에서 입체 시대로 바꾸어 놓, 엄청난 야망을 가지고 있는 것같다. 아무튼 세가 화이팅!

미국 순위

순위	제목	장르	제작사
1	알라딘	액션	미국 세가
2	NFL 프로 풋볼	스포츠	일렉트노닉 아츠
3	크레이 화이터	액션	슈퍼 NES
4	모탈 컴뱃	액션	어클레임 제네시스
5	성검전설 2	액션·RPG	스퀘어 소프트
6	모탈 컴뱃	액션	어클레임 슈퍼 NES
7	테크모 슈퍼 볼	스포츠	어클레임
8	모탈컴뱃 신권강림전설	액션	어클레임 슈퍼 NES
9	알라딘	액션	미국 캡콤
10	쥬라기 공원	액션	미국 세가

영화에 이어 또 한번의 파도를 일으킨 알라딘!

미국 게임의 특성은 이미 잘알려진 캐릭터들을 중심으로 게임을 만들면 빅 히트한다는 것이다. 이번 알라딘이 정상을 차지한 것도 어쩌면 당연한 결과! 그리고 미국 게임 순위는 동양권인 일본의 게임 순위와 한국의 게임 순위와는 너무나 다른 독특하게 이국적인 분위기가 언제나 풍긴다.

특보 ①

란마 1/2 (초기란무편)

격투게임계에 또 한장의 도전장이 날아들었다. 바로 격투 란마 제3탄의 등장이 그것이다. 이번에는 기존의 「폭열난투」와는 차원이 다른 색다른 면이 추가되어 한층 그 재미를 더해주게 되었다. 특히 이 게임은 여성만이 등장하는 여성배틀게임으로 도중에 쏟아지는 폭소와 미인 캐릭터들의 야한 동작이 전세계를 무대로 펼친다. 웃음과 흥분 없이는 즐길 수 없는 「란마 1/2 −초기란무편−」의 12인 강적 캐릭터를 만나러 챔프 속으로 빠져보자.

남자 란마, 여자 란마, 아카네, 료가, 샴푸, 쿠노우지매, 곤조마리코, 무스, 니노미야 히나코 등이 등장한다

여자 란마끼리의 대전

신인 캐릭터의 등장으로 한층 불을 당겼다!!

작년에 발매되어 대호평을 받았던 RPG 「란마 1/2 −주묘단적비보−」에 이어 또다시 뇌세포와 신경을 자극할만한 란마가 게임으로 모습을 드러냈다. 더구나 그것도 격투액션으로!! 특히 이번작에서는 여성캐릭터만이 등장한다는 것과 무대를 세계 각지로 잡았다는 것을 특징으로 꼽을 수 있다.

세계 각지를 누비는 여성들의 사투

특히 이번작은 원작의 캐릭터가 다수 등장하는 시리즈물이다. 이 게임에서는 곤조마리꼬, 니노미야꼬, 하브의 3인이 게임에 처음 등장하여 뭍 남성들의 가슴을 태우겠다고 선언했다. 특히 이들 3인은 애니메이션에도 등장하지 않았기 때문에 이들의 액션을 볼 수 있는 것은 이 게임뿐이다.

수영복을 입은 여자 란마

란마가 남자 란마, 여자 란마로 나뉘어지는 것을 생각하면 총 13인이 되는데 이들이 과연 어떤 액션들을 펼쳐나갈지가 한층 그 맛을 더해준다.

란마의 흥분이 다시 살아난다!!

슈퍼컴보이						
현지 발매일	94/4/예정	장르	격투 액션	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	소학관 프로덕션	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	9,900엔	기타		게임 난이도	AB©DEF

주요 등장 캐릭터의 액션

우쿄

본명 코온지우쿄. 부침장사를 혼자서 능숙하게 이끌어 나가는 남자못지 않은 여성으로 그의 무기는 전작과 같다.

란마를 자신의 남편으로 삼으려고 온갖 술책을 다 부린다.

샴푸

천도아카네

란마와 결혼을 약속까지 한 캐릭터로 이번작에서의 성격은 자기맘대로 이며 상당히 이지적이다.

물을 뒤집어 쓰면 여자로 변신하는 특이 체질의 주인공.

사오토메 여자란마

곤조마리코

치어리더로서의 기술을 구사하여 공격한다.

3개의 게임모드로 더욱 화끈한 재패를

이 게임에서 스토리모드, 대전모드, 테그모드(테그매치)의 전부 3개의 모드가 준비되어 있다.

①대전모드는 모두 알고 있듯이 유저와 유저가 마음에 드는 캐릭터를 사용해 격투를 벌이는 모드이다.

②스토리모드에서는 사용할 수 없는 보스캐릭터 '하브'를 사용할 수 있는 것이 특징이다.

③최후의 테그모드는 레슬링게임에서 보았듯이 캐릭터를 두명씩 선택해 대전하는 모드이다.

격투의 무대가 되는 것은 세계 각지이다. 여기는 키요미즈의 무대

＊같은 캐릭터를 선택할 수 있다

이 게임은 일정한 커맨드 조작없이도 같은 캐릭터를 손쉽게 선택할 수 있다는 것이다. 자신만의 캐릭터를 고집할 때 싸움을 피하는 특효약이 바로 같은 캐릭터를 선택하는 것이다.

같은 캐릭터라면 기술의 우열은 없다.

우쿄대 샴푸의 여장끼리의 격투사

코믹하고 화려한 기술을 어찌 참을 수 있으랴!

특명 1/기합을 모아라!!

용호의 권에서 가장 흥미롭게 느낄 수 있었던 기력게이지와 맘먹는 것으로 이 게임에서도 공격력을 2배로 높이기 위해서 기력을 모을 수 있게 되었다. 상대가 격투를 준비하고 있는 사이에 재빨리 기를 모아야 한다.

기합에는 공격력을 2배로 하는 이외에도 특수한 사용법이 있다고 하는데…

특명 2/최대의 필살기를 사용하라!

앞서 설명했듯이 각 캐릭터마다 2~3개의 강력한 비법을 가지고 있다. 그 비법의 화려함은 각기 다르며 한방에 적을 날려버릴 만큼 파워도 가지고 있다.

메리켄 분폭탄이 작열

란마의 최대비법, '비룡승리탄'이 작열했다.

가슴 뜨거운 스토리와 경악의 그래픽!!

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/4/3 예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	스퀘어	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타	최고의 명작	게임 난이도	A(B)C DEF

놀라움! 충격!! 굳이 이런 단어를 사용할 필요는 없다! 영원히 남을 우리들의 명작, 하찮은 형용사로 치장하기 싫은 불후의 명작이 그 얼굴을 서서히 들어내고 있다. 그리고… 챔프는 언제나 놓치지 않았다. 이 혼다는 그 순간을 정확히 집어냈다. 그리고 지금!! 여러분에게만 그 명작의 비밀을 밝히려 한다.

또한번의 충격! 환상의 공중 비행!

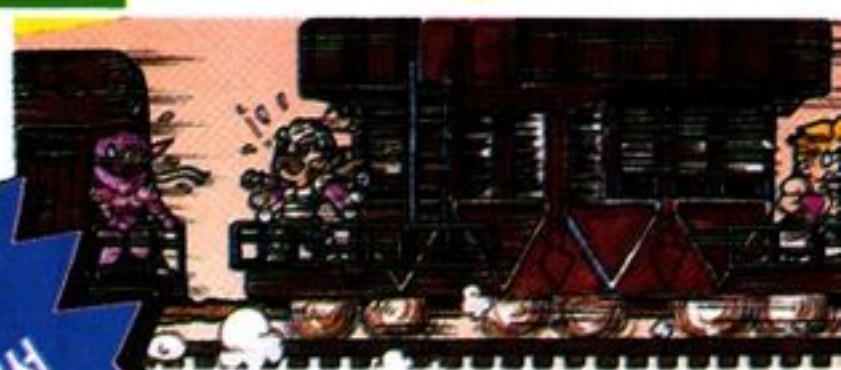
지금까지의 어떤 롤플레잉 게임도 단지 공중 비행(비공정)은 비행기나 배를 타고 하늘을 날은다는 그런 느낌이었다. 그러나 이번 「Ⅵ」는 크게 변했다. 단지 하늘을 날고 있다는 그런 느낌이 아니다. 화려한 그래픽과 함께 자신이 직접 하늘을 비행하는 것같은 신비한 느낌을 전해준다.

기구에서 단지 A버튼과 십자 버튼만으로 상, 하, 좌, 우 조정이 가능하다. 또 고도를 높이면 그에 따라서 배경도 변하고 목적지를 쉽게 도달하게 되었다. 그리고 고도를 낮추면 엄청난 속도감을 느낄 수 있을 것이다. 속도를 조절하는 버튼은 B.

장장 24메가의 게임!! 역시 메가수가 큰 만큼 그 기능도 충분히 살린 듯한 느낌이다. 여러분! 그러나 주의해야 할 점이 있다. 정말 확실히 비행은 재미있다. 그래서 걱정이다. 하루 종일! 파일럿 노래만 부르면서 비행만 할까봐!

이건! 환상이다. 이렇게 뛰어난 색채감의 비밀은?

비공정에서의 캐릭터들 모습! 조금 전 혼다 아저씨가 말한 버튼의 비밀은 다아시겠죠?

화면 아래 부분에 지도가 나타나 있어 더욱 편리하게 게임 진행할 수 있다

챔프 독자들에게 말하는 3명의 캐릭터!!

지금까지 챔프에서 여러분에게 소개한 「Ⅵ」의 캐릭터 수는 총 5명!! 아직 모든 캐릭터들을 밝힐 수 없는 것이 혼다 아저씨의 맘이다. 그러나 여러분 실망하지 마시라! 여기! 3명의 캐릭터가 여러분을 만족시켜 줄 것이다.

비밀의 암살자

쉐도우

'티나'와 '록'들의 새로운 친구! 그러나 그는 이름도 무서운 암살자!! 그리고 그는 언제나 '인터셉터'라는 개를 데리고 다닌다. 그는 암살자답게 현실을 냉철하게 판단하는 기계와 같은 성격의 소유자다. 그는 떠들지 않고 혼자서 술집에서 술을 마시는 것을 좋아하는 성격의 소유자다. 그를 만날 수 있는 곳은 조그마한 술집!!

술집은 언제나 그의 낙원이다

그는 적인지 아군인지 모르지만 무술 실력은 일품!

드마 왕국의 전사

카이엔

그의 용맹스러운 무술 실력엔 그 누구도 무릎을 꿇는다

검을 들고 엄청 설쳐대는 이웃집 아저씨같은 카이엔! 그렇지만 그는 규율을 숭배하고 드마 왕국을 위해서라면 그의 한 목숨은 아끼지 않는 정의와 용감으로 뭉쳐진 우리들의 40대! 보기에는 뭐! 나이먹은 아저씨가 전투를 하겠어! 라고 생각할지 모르나 여러분이 힘들고 어려울 때 가장 큰 힘이 될 것이다.

아무리 어려운 상황이라도 일단 그에게 맡겨 보면 안심할 것이다

조용한 게이머

셋저

비공정의 열쇠를 쥐고 있는 셋저! 그는 타인의 간섭을 무척 싫어하는 고독한 게이머이다. 그는 언제나 인간의 운명을 슬롯에 비교를 한다. 인간의 운명은 슬롯처럼 돌고도는 것! 그러나 게이머가 어떻게 적과 전투를 할 것인가 의문을 가지는 사람도 있을 것이다.

슬롯 게임처럼 돌고도는 전투!

네오지오 안방 진입 완료 !

슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이에 이어 네오지오도 국내에 공식적으로 유통의 시대를 맞이하게 되었다.

게임에 관심을 두고 있는 매니아라면 누구나 갖고 싶어하는 100메가 쇼크의 주인공 '네오지오'. 아랑전설 스페셜이 네오지오용으로 발매된 후 급격히 그 인기가 더해가고 있는 듯하다.

챔프는 국내 아케이드의 대명사라고 할 수 있는 빅코에서 '빅에이사'라는 별도의 가정용 게임기 전문회사를 설립, 네오지오를 공식적으로 유통을 시작한 시대를 맞아 환상의 하드웨어 '네오지오'를 알아본다.

하드웨어 구성

01

네오지오(이하 NG)는 1989년 여름 일본 SNK에서 개발된 하드웨어로 당시의 수준으로는 놀라운 사양을 갖고 있었지만 가격이 고가(高價)라는 점과 양질의 소프트웨어 부족으로 큰 인기를 끌지는 못했다.

또한 FC, MD, SFC, PCE의 가정용 비디오 게임기가 정착된 틈바구니에서 설자리가 막연했으며 당시 NG의 소프트웨어 제작사인 알파(히트작 : 아소1,2)의 작품 역시 좋은 반응을 얻지 못했다.

닌텐도는 저가의 하드웨어 판매와 동시에 고가의 소프트웨어 판매에서 현재 세계 최고의 가전(?) 메이커로 발전한 있는 좋은 예라 할 수 있겠다. 역시 SNK도 오락실 쪽에서는 저가의 하드웨어의 보급과 최근 들어 새로운 양질의 소프트웨어를 공급해 지속적인 자사의 제품과 소프트웨어의 공급으로 닌텐도에 버금가는 매출을 올리고 있으며 캡콤, 세가, 타이토 등 유명 소프트웨어와의 가격에서 우세하다는 점에 주목을 둘수 있겠다.

그런 SNK사가 드디어 가정용 게임기 시대에 본격적으로 돌입한 것이다. 하드웨어의 가격을 낮추고 오랜 기간에 걸쳐 대작을 내놓는 정책에서 벗어나 아케이드에서 히트한 게임의 신속한 이식과 다양한 장르의, 가정용 네오지오 전용 소프트웨어 정책으로 돌입한 것이다.

국내에서도 이와 발맞추어 일본과 동시에 네오지오 게임기 시대의 서막을 힘차게 열어 젖히고 있다.

SNK
Mr. Eikichi Kawasaki
이키치 가와사키

네오지오의 길

02

제작 당시 오락실을 염두해 제작된 사양이라 8비트, 16비트 가정용 게임기와는 비교도 되지 않는 최고의 성능이다. 최근 고성능, 고용량의 멀티 미디어 게임을 예상이라도 한 것처럼 모델명(MVS : Multy Video System)마저 최근의 상황과 상통하는 면이 있다.

가정용 네오지오 시스템

중앙처리장치(CPU)	모토롤러 68,000(14 Mhz) ; 탁월한 그래픽 전용 프로세서로 오락실, 매킨토시, X68000 등에 탑재 자이로그 80A(4 Mhz) ; 사운드 제어 전용
메인 메모리	64KB
비디오 메모리	68KB
해상도	320×224
팔레트	65,536색 16비트 DAC
최대 동시 표현 색수	4,096색
최대 스프라이트 수	380개
사운드	PSG 3음, PCM 7음, FM 4음, NOISE 1음 최대 30Khz이상의 주파수 샘플링 가능
특수기능	스프라이트 확대, 축소 기능 화면 확대, 축소 기능, 다중, 다중 스크롤 기능 ZOOM(확대, 축소)기능 MEMORY CARD 에 의한 백업 기능.
외형	325×237×60mm

업소용 1슬롯 시스템 | 업소용 2슬롯 시스템 | 업소용 4슬롯 시스템 | 업소용 6슬롯 시스템

NG용 소프트웨어

현재 NG용 게임 소프트웨어는 업소용 게임으로 출시 이후 가정용으로 컨버팅 되어 일반에게 공개한다. 여러가지 측면에서 약간은 복잡한 절차가 있긴 하지만 오락실용 게임을 가정에서 즐긴다는 측면에서 플레이어는 충분이 매리트를 느낄 것이다.

단, 소프트웨어 소개전에 앞서 독자 여러분은 간혹 용량에 관한 질문을 하면 친구들과 논란을 일으키기도 한다.

최근 100메가 시리즈의 게임이 많이 나와 고용량 추세에 맞는 다양한 비주얼과 음악을 감상할 수 있다. 하지만 『100메가』는 실제로 컴퓨터에서 사용하는 메가와는 다른 개념이다. 그것은 비트와 바이트의 차이(1 BYTE=8 BIT)를 명시하지 않았기 때문에 생기는 오해인데 실제로 네오지오의 『100메가』란 문구는 정확히 말하면 100메가 비트(100M bit)이다. 컴퓨터의 용량으로 따지면 12.5메가가 되는 것이다.

사실 '100메가 쇼크 시리즈'는 고용량을 선전하기 위한 것인데 컴퓨터의 메가 기준이 아니라는 것을 생각하면, 지금까지 컴퓨터 메가를 상상했던 사람은 약간 실망감을 느낄 수도 있겠다. 용량이 커도 보이스 데이타(목소리 데이타)가 많이 차지할 수도 있기 때문에 용량을 내세워 선전하는 것은 정확한 제품의 설명이 아니다.

그러므로 용량보다는 자신이 좋아하는 재미있는 게임을 선택하는 것이 더 중요하다. 그것은 비단 네오지오 뿐만 아니라 다른 게임기도 마찬가지일 것이다. 이는 선택의 기준이 용량, 그래픽, 음악이 아니라 진정 재미있는 게임을 고르는 것이 요령이란 애기와 상통한다.

아랑전설 시리즈의 일러스트

① 액션 게임

매지션 로드 46M

상하좌우 스크롤화면을 이동하며 마법사가 마술로 적을 퇴치하는 게임

닌자 컴뱃 46M

닌자의 분신술이 화려한 게임으로 계속 앞으로 진행한다

전국전승 55M

MD용으로 나중에 컨버전 되기도한 유명한 게임. 플레이어가 변신하는 것이 특징이다

라기 50M

슈퍼마리오 형식의 단순 액션 게임이지만 그래픽은 일품이다

버닝화이터 54M

베어너클 방식의 액션 게임으로 커다란 캐릭터가 거침없이 움직인다

킹오브 몬스터 55M

과연 얼마나 도시를 파괴하지 않고 상대편 괴수를 물리칠 수 있는가를 측정하는 게임

에이트 맨 46M

고속 스크롤 게임으로 주인공 에이트 맨은 쉴새없이 달린다. 에이트 맨은 만화의 주인공이기도 하다

로보 아미 46M

기계화된 커다란 캐릭터가 화면을 가로 지르며 박진감 넘치는 액션을 선사해준다

뉴테이션 레이션 45M

역시 베어너클의 액션 게임이다

사이버 립프 50M

우습게 생긴 주인공 캐릭터가 심각하게 생긴 몬스터를 파괴시키러 간다는 재미있는 스토리의 게임

② 스포츠 게임

스래슈 레리 46M

제목은 쓰레기 경주인데 그다지 쓰레기가 있는것 처럼 보이지 않는다. 자동차 경주의 일종

톱 플레이어 골프 62M

실제와 비슷한 상황에서 골프를 할 수 있다. 골프의 후진국인 우리나라에는 맞지 않지만 어른들은 좋아할 듯하다.

내일의 죠 전설 46M

유명한 만화영화 '내일의 죠!' 과연 게임으로 나오다니, 권투 게임으로 장소를 가리지 않고 격투를 한다.

리그 볼링 26M

볼링 좋아하는 사람이면 누구나 탐을 낼 만한 게임이다

베이스 볼 스타2 68M

현재까지 나온 야구 게임중에서 제일 화려하게 만들어진 게임이다

2020년 슈퍼 베이스볼 46M

미래형 야구 게임으로 플레이어는 여자, 로봇 등을 선택할 수 있다

풋볼 프랜지 46M

미국식 풋볼을 그대로 이식 해놓은 게임으로 용량에서 느끼는 화려함을 즐길 수 있다

서커 브로루 46M

미래형 럭비 게임으로 전혀 새로운 방식의 게임이다. 마치 MD용 레슬볼과도 흡사하다

③ 슈팅 게임

잘할수 없지!
끄덕끄덕
휙휙
건성 대답

슈퍼 사이드킥 54M

광활한 축구장을 마음껏 뛰어 다니며 기교를 발휘할 수 있는 게임. 체력이 떨어지지 않으니 최고!

닌자 코맨드 54M

거대한 적 캐릭터가 대거 등장하며 주인공 닌자의 화려한 필살기가 돋보인다

앤드로 듀노스 34M

미래형 슈팅게임으로 역시 알타입을 겨냥해 제작된 게임처럼 구성이 비슷하다

뷰 포인트 74M

2.5차원의 생생한 그래픽이 게임의 흥미를 더하는 게임이다

라스트 리조트 45M

매니아의 체질에 딱 맞는 게임이다. 발매 당시 화제가 되기도 했던 유명한 게임

남 1975 46M

아직도 오락실에서 간혹 볼 수 있는 슈팅으로 군졸 한명이 람보가 된다는 내용

고스트 파일럿트 55M

1942의 영향을 받은 게임으로 전투기의 공중전을 리얼하게 그린 작품이다

아소2 라스트 가디안 47M

슈팅게임의 많은 본보기가 된 명작 게임으로 2탄에서는 더욱 화려한 무기 시스템이 돋보인다

④ 격투 대전형 게임

화이어 슈플랙스 100M

머슬 봄버에 도전하는 대전형 게임.

월드히어로즈 82M

고전적 캐릭터가 많이 등장하는 격투게임

아랑전설 시리즈 55/100M

각국을 대표하는 무사들의 불꽃튀는 한판 승부가 벌어진다.

용호의 권 시리즈 100/120M

잃어버린 애인을 찾아 나서며 적들과의 필연적 격투를 벌인다.

사무라이 쇼다운 140M

일본 춘추 시대를 배경으로한 왜색이 짙은 게임으로 엄청 잔인하다. 속편 진(眞). 사무라이 쇼다운이 나온다는 정보도 있음.

가정용과 업소용 하드웨어의 차이

현재 판매되고 있는 하드웨어는 가정용과 업소용이 있으며 각각의 하드웨어 차이는 몇가지로 나눌 수 있다.

비교대상	가정용 네오지오	업소용 네오지오
가격	최저 30만원대	최저 40만원대
영상	AV출력	RGB출력
조이스틱	조이패드	
액세서리	램카드 사용가능	램카드 사용 불가능
소프트웨어의 조작	가정용이기 때문에 정서적인 문제를 고려해 프로그램을 상당부분 수정해 내놓는다.	업소용이기 때문에 도박성이 농후하다.

또한 '개발자 전용 네오지오'라는 것이 존재하는데 완벽한 게임 지원 시스템으로 일반 NG와는 커다란 차이가 없다. 하지만 특수 핫키(D+SELECT)키를 사용했을 경우 개발 환경에서 언어, 난이도, 조작법, 플레이어 숫자, 프록램 책크섬 등을 조절하는 메뉴가 나온다.

국내 '네오지오' 시대 개막

오락실용 게임 '왕중왕'의 개발로 더욱 유명해지고, 국내 네오지오 수입, 제작 전문 업체로 초창기 게임기판 유통에서 시작해 30년동안 한길을 걸어온 회사「빅코」. 일본 SNK와 정식 수입계약을 맺고 국내 오락실에 NG보급에 많은 기여를 한 회사다.

2년전부터 수입한 아케이드 게임 소프트웨어가 계속 히트를 치면서 현재에는 3개(빅코, 빅콤, 빅에이)의 회사를 갖을 정도로 규모가 커진 업체이다.

빅코에서 92년 11월 가정용 게임기 시장을 개척하기위해 새롭게 창설된「빅에이사」가 바로 국내 '네오지오' 유통 담당할 젊은 회사이다. 빅 에이사에서는 아직 구체적인 유통 경로를 확정하지 않고 시장을 조사하면서 소량의 게임기와 소프트웨어를 판매하는 등 관망하는 상황이나 국내 양대 게임기 수입회사와 함께 새로운 경쟁자로 떠오를 전망이다.

아직은 네오지오용 소프트웨어가 대부분 액션 게임이라는 한계성을 가지고 있으나 앞으로 다양한 장르의 게임이 보인다면 무시못할 기종이 될 것이다. 더우기 하드웨어 및 소프트웨어의 전량 수입체제가 아닌 자체 생산능력을 갖추고 있어 고가로 인식되어 있는 이미지가 쇄신될 될 것으로 보여「빅에이사」의 마케팅 전략이 주목된다.

이 혼다

자칭! 불멸의 스타라고 자부하고 있는 모든 뚱땡이들의 우상! 이 혼다는 너무나 뚱뚱해 혼기가 다되었는 데도 아직 여자 친구가 없어 고민 중이라고 한다.

그래서 올 겨울 살빼기 100일 작전에 돌입했다는데 과연 성공리에 마칠 수 있을런지….

현재 그의 몸무게는 120Kg에 육박한다고 한다. 특히 그의 배는 거의 비개로 이루어져 있어 '배 둘레헴'이라는 별명도 가지고 있다. 올 겨울 목표는 그의 배사이즈를 60cm(?)에서 50Cm으로 줄이는 것이라고 한다. 아무튼 그의 이런 노력에 온 나라의 때밀이들이 감동하여 그에게 후라후프를 선물했다고 한다.

얼마전 그는 강원도 낙산해수욕장에서 냉수마찰을 한다고 바닷물에 들어가자 동해바다가 넘쳐 인근마을이 때아닌 침수사태를 맞았다는 CNN 뉴스이다.

흰 눈 사이로 ♪ 눈 썰매를 타고 ♬ 달리는 기분! 아싸! 겨울 방학이여 영원하여라! 나에게 더이상의 휴가는 없다! 그러나 놀기만 하다가 방학숙제하는 것을 깜빡! 으악! 가만히 생각하니깐 방학도 얼마남지 않았네! 이 일을 어쩔꼬? 어떻게 하긴 어떻게 해! 해야지! 뭐 특별한 방법이 없잖아!

한 편 우리들의 오공을 비롯한 오반, 란마들은 긴긴 겨울 방학에 무엇을 하고 있을 것인가? 챔프에서 살짝 밀착 취재를 했습니다.

송 백정

수입 쇠고기 출현으로 시름의 나날을 보내고 있는 백정은 사귀고 있던 정육점 집 딸이 결국에는 도망을 갔다. 도망간 이유는 그의 초 울트라 방귀 때문이라고 한다. 그간 아무리 지독한 방귀도 사랑의 힘으로 꾹 참고 견디었는데 하루 34번 뀌어대는 그의 방귀에는 질렸다면서 울면 도망을 갔다고 한다.

아! 시련의 연속 백정이여! 그의 방귀의 한계는 어디까지란 말인가? 지구 이상기온으로 엄청 추운 이 겨울 혼자 쓸쓸히, 그리고 외롭게 홀로 방귀를 뀌면서 지내고 있다고 한다.

"로이타 통신에서 알려드립니다. 방금 들어온 속보에 의하면 외로움을 달래러 영화를 보러간 송 백정은 그곳에서 초특급 방귀를 연사, 극장 안에 있었던 사람들로 집중 공격을 받아 지금 병원에 입원하고 있다고 합니다."

손 오반

하라는 공부는 안하고 하지 말라는 싸움(정의의 싸움이긴 하지만)만 하던 손 오반은 올 겨울을 아주 비참하게 맞이하고 있다고 한다. 그 이유는 그의 성적표를 보면 체육 한 과목만 빼고 '올 가'(여기서 올 가란 빠징꼬에서의 올 과일의 의미가 아님!)로 도배되어 있어, 적어도 성적표에 한 두 과목은 '양'이나 '미'가 있었던 아버지 손 오공을 크게 실망시켰다고 한다.

그러나 그는 지난번 전투에서 셀에게 얻어맞은 오른 쪽 하반부 뇌세포 일부가 파괴되어 기억력 감퇴와 공부를 할 수 없게 됨과 동시에 아르레랄린 분비를 저하시켜 아무리 공부를 하더라도 성과가 오르지 않는다고 한다.

결국 오반은 수학능력시험을 일치감치 포기하고 미달된 대학을 알아보기 위해 매일 '점보는 집에서 산다고…

손 오공

손 오공은 유행에 뒤지지 않으려고 알프스 산으로 스키를 타러갔다고 한다. 그러나 모든 운동에 자신이 있었던 손 오공도 기본 교육도 안받고 스키를 타다가 엉덩이 3번째 뼈가 이탈했다고 한다. 그래서 너무 화

춘리

언제나 팬티 스타킹만 신고 다니던 춘리는 올 겨울 너무나 추워, 지나가는 길에 포장마차에 가서 소주와 곰장어를 먹고, 갑자기 소변이 급해 노상 방뇨를 하다가 지나가던 경찰 아저씨에게 딱지를 떼었다고 한다.

요즘 가뜩이나 새로운 라이벌인 캐미 등 아름다운 여자 캐릭터들의 등장으로 인기가 급하락하고 있는 상황에서 이번 그녀의 노상 방뇨 사건을 어떻게 볼 것인가가 사회적인 문제로 대두되고 있다.

한편 춘리를 사랑하는 켄은 경찰에게 "춘리는 노상 방뇨가 아닌 얼어버린 길이 위험할까봐 얼음을 녹이기 위한 뜨거운 물주기" 였다고 항변했다.

하오마루

언제나 승리 뒤에 칼을 하늘로 던지고 칼집에 넣는 버릇이 있는 하오마루는 지난번 나코루루와 대전을 하고 승리한 후 또 칼을 하늘로 던지다가 하늘에서 날고 있는 천연 기념물 세계적인 희귀종 딱따구리를 죽여, 현재 세계 환경 보존 협회로부터 벌금 1억원을 요구받았다고 한다. 만약 벌금을 내지 않으면 북한에 있는 아오지 탄광에서30년간 중 노동을 하여야 한다고 한다. 아! 우리의 불쌍한 하오마루 이 일을 어쩔고!

가 난 손 오공은 가메하메파로 눈을 공격하다가 눈 사태가 발생, 알프스 산 눈사태 방지 협회로부터 아프리카로 강제 추방당했다고 한다. 오! 불쌍한 손 오공이여!

테리 보가드

어느 날 앤디와 같이 스케이트를 타러갔었는데, 그곳에서 테리의 팬들이 라이징 테클을 보여달라고 해서 라이징 테클을 시도하다가 그만 빙판에 거꾸로 떨어져 사경을 헤매고 있다고 한다.

한편 병원에 입원한 테리는 뇌진탕 후유증으로 라이징! 라이징! 하면서 심한 헛소리를 한다고 이 혼다 특파원이 전했는데 그 중상중에도 여자 간호원에게 치근거리다가 뇌진탕 당한 머리에 또 한방 먹었다.

마리오

최근 영화 출현으로 허리우드에서 최고의 스타 대접을 받고있는 마리오 형제는 겨울이 싫다며 하와이로 여행을 떠났다고 한다. 하와이에서 해변 아가씨들과 훌라 춤을 추면서 올 겨울을 나고있는 마리오 형제들이야 말로 최고로 뜨끈한 겨울을 지내고 있는 것같다.

따사로운 정열의 태양과 야자수를 먹으면서 올 겨울을 지내고 있는 마리오! 부럽구먼 … 근데 왜 배가 아프지?

긴급속보 2

"정정하겠습니다. 바지에 똥을 싸게 하는 온천 물에 빠진 것은 란마가 아닌 게임챔프의 이 돌컴 기자라는 소식이 방금들어 왔습니다. 그리고 위와 같은 잘못된 뉴스를 전해드린 기자는 이혼다였습니다."

란마

한 겨울 추위를 피하려고 온천에 놀러갔었는데 그만 그 온천은 뜨거운 물을 뒤집어 쓰면 바지에 똥을 싸게하는 희안한 온천이었다고 한다. 란마 본인도 이 사실을 우연히 알게 되었는데 료가와 장난을 하다가 그만 아카네가 뜨거운 물을 뿌렸는데 평소같으면 여자로 변신을 했어야 할 란마가 그만 바지에 똥을 싸! 주위에 있는 란마를 아끼는 사람들로 하여금 실망을 주고있다.

공략속보

화이어 엠블렘

문장의 수수께끼

지금으로부터 3년전 홀연히 게임계에 나타나 돌풍을 일으켰던 환타지 시뮬레이션 화이어 엠블렘! 드디어 슈퍼컴보이로 스카우트되어 그 화려한 부활을 선언한다! 이에 챔프에서는 화이어 엠블렘의 재기를 축하하며, 제 1부 10장까지와 제 2부 6장까지의 공략 포인트를 전격 소개하기로 한다!!

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/1/21	장르	시뮬레이션 RPG	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	닌텐도	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

제1부 암흑전쟁편

제 1부에서는 패밀리용 화이어 엠블렘을 거의 충실하게 이식하였다. 용량 관계로 총 25장의 면 수는 5면 줄었지만, 각각의 면은 등장 유니트와 초기 배치에 거의 변화가 없기 때문에 패밀리용의 공략법을 응용해도 무방할 것이다. 물론, 슈퍼컴보이용으로 새롭게 등장한 검사계 유니트의 「타기/내리기」와 도중에 빠져나갈 수 있는 투기장 시스템은 1부에서도 이용할 수 있다.

또 이번에는 「보관소」가 없고 후방에 수송부대가 지원한다고 하는 형태로 되어있는 것에 주목하자. 그리고 친구로 삼을 수 있는 캐릭터도 줄었고 그들이 등장하는 장소도 틀린 점이 있다.

제 1부 1장 마르스의 대장정 시작!

①시작과 동시에 이 마을은 파괴된다
②마르스를 마을로 보내 군사비를 조달하자!
③이 주변에 방어선을 두고, 쇼핑도 해 두자!
④바다에는 낮은 여울이 있다. 그리고 해적의 이동로가 패밀리용과는 틀리다
⑤이 암자로 해적을 유인하자!
⑥건물로 들어가서 정보를 얻자!
⑦아쉽지만 승려 리후는 없다!
⑧적의 회복을 기다렸다가 간접 공격해서 경험치를 벌자!

제 1부 2장 갈다의 해적

①도가 캐릭터로 다리를 가로막고 해적을 방어하자!
②손도끼를 든 해적이 간접 공격하는 것에 주의하자!
③적 「S」 기사가 오기 전에 도가를 이쪽으로 이동시키자!
④적 카심은 시다가 이야기하면 친구가 된다
⑤여기서도 경험치 벌기가 가능하다. 그리고 카심을 키워두자!
⑥이곳에도 군자금이 있다. 레나의 구출을 부탁하자!

적 기사의 움직임에 주의하자!

제 1부 3장 데빌 마운틴 —용병 나발이 아군이 되면 굉장히 마음 든든하다—

시스터 레나를 구하라!

①우선 쥴리앙과 레나를 마르스 일행쪽으로 인도해서 구출하자!
②이 주변에 도가를 중심으로 배치해 두면 싸우기 편하다. 회복도 가능하다!
③나발에게는 시다로 말을 걸자. 단! 헌터에 주의하자!

④데빌 아크스는 아주 운이 좋은 전사가 아니면 사용할 수 없다. 수송 부대로 넘겨라!
⑤헌터의 이동 거리와 화살의 사정 거리를 고려해서 부대를 진군시키자. 그리고 하나씩 무찌르자!
⑥이 암자에서 회복하면서 보스 이외의 적을 모두 물리치자!
⑦장비가 손도끼이기 때문에 간접 공격으로 경험치를 벌 수 없다. 시스터를 키우기에는 편리하지만, 이번에는 회복 마법으로도 경험치를 벌 수 있다
⑧이후의 면에서는 손도끼를 구입하기 힘드니까 이곳에서 사 두자!

제 1부 4장 오를레앙의 전사들

―한꺼번에 친구를 만든다―

줄리앙

레나에게 반해서 도적단을 배신한 사나이 금고털이 실력은 뛰어나지만 공격력이 없기 때문에 성장시키기 힘들다

①산의 지형을 이용해서 적의 공격을 견디자. 특히 산너머 공격에 주의할것!
②패밀리용에는 없었던 마을
③강을 등진 지형에서 진형을 펼치고 적을 맞아 싸우자!
④방심하다간 해적에게 파괴되고 만다
⑤두 곳의 암자로부터 적의 지원 부대가 출현한다. 미리 반격 태세를 갖추자!

제 1부 5장 화이어 엠블렘

―와프로 보석 상자를 확보하라!―

모든 보석 상자를 차지하자!

①제이건을 보석 상자 위에 와프시킨 다음, 그곳에서 적을 맞아 싸우자!
②도적의 열쇠로 문을 열고 친구로!
③이곳에는 도가를 와프시키자! 경험치 벌이를 해두는 것이 좋다
④마법 방어력이 높은 유니트를 보내지 않으면 적 마도사에게 박살난다!
⑤적의 이동 거리와 사정 거리를 확인하자!
⑥여기서 적 헌터를 유인하자!
⑦장군은 대단히 강하므로 마법 공격이 효과적이다

린다

놀다에서 노예가 될 뻔했지만 마르스에게 구출되었다. 원래는 대사참 미로아의 딸로 오라의 마법을 사용하는 마도사다

마리크

마르스와는 서로 알고 있는 마도사. 제 1부에서는 최초로 친구가 되는 마도사로서 활약하지만, 나중엔 린다에게 기술을 빼앗기기 쉽다

제 1부 6장 레프칸디의 함정

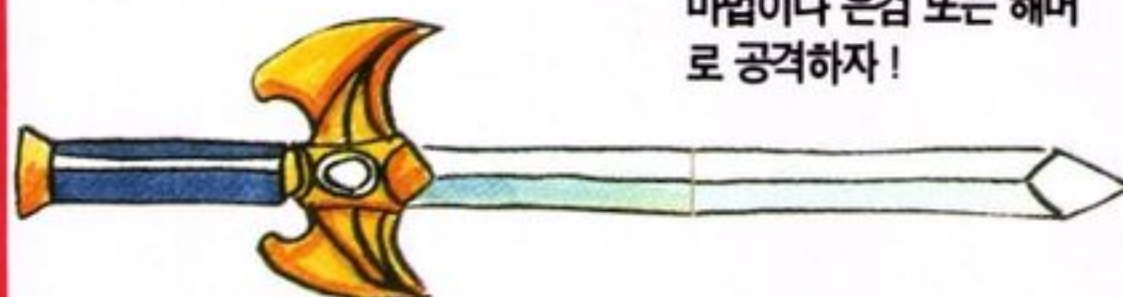
―마무크트가 친구가 된다!―

①우선 비행 유니트를 격퇴시킨 후 활꾼으로 간접 공격하자!
②문을 열고 마을로! 민첩한 행동으로 적 헌터를 움직이지 못하게 하자!
③친구가 된 바누토에게 화룡석을 건네면 거의 무적이 된다
④일단 남은 적을 유인하자.「A」검사는 하나씩!
⑤바누토를 암자의 횡대로 두고 나오는 적을 이용해서 경험치를 벌 수 있다
⑥두 암자로부터 적이 출현한다. 출현하기 전에 싸울 준비를 하자!
⑦이 보스도 대단히 견고한 장군이다. 마법으로 경험치를 벌어도 좋다

제 1부 7장 와렌 항구

―계속해서 출현하는 적을 물리칠 수 있을 것인가!―

빨리 클리어할 수도 있지만 이곳은 천천히 진행하도록! 제 4부 최초의 난관이 바로 이 맵이다!

①바누토를 산 사이에 두고 적이 더 이상 진행하지 못하게 하자. 보스맨의 간접 공격에 주의!
②새로운 캐릭터도 불리고 장비도 재정리하자. 또 이곳에서는 투기장을 사용해서 경험치와 돈을 한꺼번에 벌 수 있다!
③적의 지원군을 맞아 싸울 유니트를 이곳에 배치하자!
④이곳에는「A」기사를 맞아 싸울 유니트를 배치하고 마무크트는 이쪽에!
⑤이 5개의 암자에서는 계속해서 적이 출현한다. 또한 암자를 적으로부터 지키는 것도 중요한 일이다
⑥싸우기 힘들면 주력 유니트를 다리를 건너게 해서 보스를 공격해도 된다
⑦「A」기사의 보스 등장! 마법이나 은검 또는 해머로 공격하자!

제 1부 8장 프린세스미네르바

—6장에서 등장한 미네르바가 재등장해서 동료로! —

적 유니트의 이동 범위와 사정 거리를 고려해서 유니트를 움직이자!

아벨

지난호에 소개되었던 카인과 라이벌 관계인 기사이다. 하지만 둘 다 어릴 적부터 마르스와 함께 있어서 신뢰가 두텁다

①우선 이 주변에서 비행 유니트 부대를 맞아 싸우자. 이곳에서도 역시 활꾼이 활약한다
②처음부터 보석 상자에 가까운 위치에 있는 도적. 과연 보석 상자를 지킬 수 있을 것인가!
③기사 부대가 밑에서부터 몰려오니까 성 입구에서 하나씩 무찌르자!
④스나이퍼의 일격에 조심! 방어력이 낮은 유니트는 성급히 나서지 말 것!
⑤마리아를 구출하면 누이 미네르바가 친구가 되어 준다.
⑥마리아를 구출하는 사이에 주력 부대는 이 부락에서 전열을 재정비하자. 그리고 암자에서 재정비하면서 싸우자!
⑦아미키라를 가진 검객. 「A」 기사로 경솔하게 덤볐다간 반격당하고 만다
⑧공격력은 그다지 높지 않지만 방어력만은 굉장히 높다. 그저 마법이 최고다!
⑨적의 지원군이 출현한다. 조금이라도 더 즐기고 싶거든 지원군도 전멸시켜야 한다!

제 1부 9장 놀다의 노예 시장

—적 슈터와의 첫전투이다! —

①우선 날아오는 「P」 기사를 맞아 싸운다. 창으로 공격해 오니까 아군의 배치에 신경을 쓰자!
②다음은 오른쪽으로 크게 펼쳐서 공격해 오는 「S」 기사 부대! 방어력이 높은 유니트로 벽을 만들자!
③부락으로부터의 출구를 막고 용병들을 무찌른다. 불필요하게 안으로 들어가지 말도록!
④장비를 재정비할 수 있고, 동료도 늘릴 수 있다. 이곳의 투기장도 경험치 벌이에 이용하기 쉽다!
⑤슈터의 간접 공격은 되도록이면 받지 않도록 하고 발 빠른 유니트로 단숨에 공격하자!
⑥마무크트와의 대결에서 드래곤 킬러가 없으면 대단히 힘겹다

전쟁이 만든 추악한 장소… 노예 시장!

노예 시장에서 벌어지는 힘겨운 전투!

제 1부 10장 아카네이아·파레스

—적의 마법 공격이 호되다!—

감옥에서 동료를 구하라!

①감옥 밖으로부터의 공격에 견딜 수 있도록 배치를 바꾸고 사제는 중앙에 두자
②도적을 무찌르면 아이템을 손에 넣을 수 있다
③보석 상자를 열 수 있는 부대. 아마 기사와 스나이퍼의 간접 공격에 주의
④마무크트를 물리치고 보스가 있는 곳으로 향하는 주력 부대. 회복 요원도 필요하다
⑤패밀리용에서는 이곳에 무기 가게가 있었는데…
⑥사제들은 회복하면서 강력한 마법 공격을 펼친다. 「A」기사는 가까이 가지 말 것!

도가

최초의 싸움부터 마르스와 함께 활약하는 「A」 기사로 다른 유니트들을 지켜주는 방파제 역할을 톡톡히 하니까 충실히 키워두자!

제이건

제 1부에서는 스스로 선두에 나서 활약하지만 제 2부에서는 마르스의 사부 역할을 한다

제2부 영웅전쟁편

하딘이 전 아카네이아를 통치하는 왕이 되고 평화가 찾아오는 듯 했으나… 슈퍼컴보이용에서는 제 2부로부터 게임을 시작할 수 있으나 제 1부를 클리어한 것을 전제로 난이도가 설정되어 있기 때문에 꽤 어려운 면이 계속된다.

제 2부 1장 그루니아 원정

—로렌스의 참뜻을 듣자! —

①우선 간접 공격한 다음에 직접 공격! 언제나 이것이 기본이다!
②동굴로부터 계속해서 도적이 나타난다. 신병 교육을 확실히 해 두자!
③회복 마법을 사용할 수 있는 마리시아가 친구로!
④마르스가 성에 들어가기 전에 최대한 무장을 하자
⑤이곳의 전사들은 스스로 공격하지 않는다. 하지만! 헌터의 공격에 주의할 것!
⑥이 면은 보스와의 전투는 없다. 제 1부에서 친구였던 로렌스와 만나자!

제 2부 2장 마케도니아의 반란

—드래곤 나이트의 등장! —

아란

삼손이라는 용사와 무척 사이가 나쁜 패러딘으로 제 2부에서는 처음부터 아리티아군의 일원이 된다

①숲 속에 진을 치고 적 부대를 맞아 싸우자!
②기사 둘을 보내 도망치는 도적을 물리치자!
③도적을 그냥 놔두면 아이템을 가지고 도망친다
④드래곤 나이트는 이 암자로 이동하니까 이동 범위를 확인하라!
⑤이 근처까지 오면 「D」기사를 하나씩 유인하자!
⑥보스는 움직이지 않으므로 아쳐의 간접 공격으로 쉽게 이길 수 있다

제 2부 3장 연행된 왕비

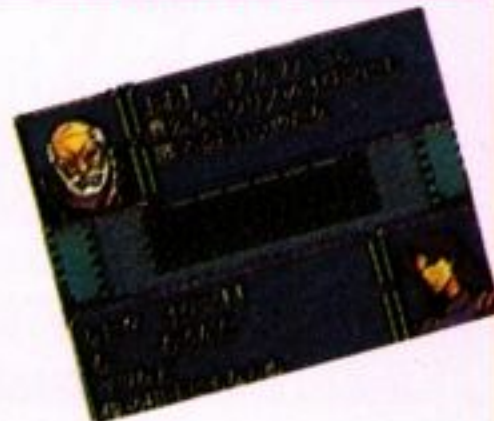
—적의 움직임을 읽고 드래곤 나이트를 유인해내자! —

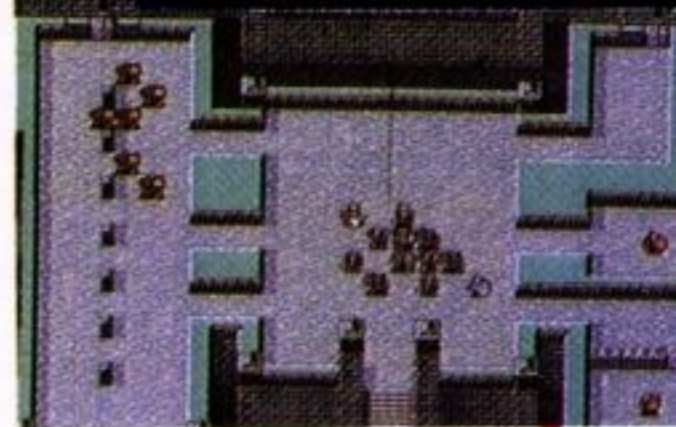
도중에 데모가 시작되고 왕비 미네르바가 끌려간다

①혼자서 공격을 견뎌내야 한다. 무기가 부서지면 「내리기」로 교환!
②이 마을에는 줄리앙이 숨겨져 있는데 도적에게 파괴되면 친구로 삼을 수 없다
③도적이 마을로 향할 것같은 낌새가 보이면 마을의 입구를 봉쇄하고 단념하게 만들자!
④오른쪽의 암자는 드래곤 나이트의 이동 범위 안에 있다. 만약 사용하면 괴로운 싸움이 전개된다
⑤슈터의 간접 공격 범위는 넓다. 밑을 통과할 때 공격을 받지 않도록 주의!
⑥마을에 들러 은도끼를 얻어 두자!
⑦이곳을 통과해도 산 위의 「D」 기사는 공격하지 않으니까 걱정말자!
⑧「D」 기사의 이동 범위를 확인하면서 마르스같이 방어력이 높은 유니트를 미끼로 내보냈다가 가까이 오면 활꾼으로 물리치자!
⑨민간에서 소문으로 들은 괴상한 무기상. 안에는 별로 이상한 것이 없으나 밖에 나오면 …
⑩무기상을 나오면 왼쪽의 「D」 기사 부대가 일제히 습격해 온다
⑪보스와 싸우기 전에 이곳에서도 친구를 한명 늘릴 수 있다

제 2부 4장 기쁨과 슬픔의 볼레로

기분나쁜 성내에서의 전투

제 2부 6장 악의 보금자리

제 2부 5장 그루니아 해방

거대한 산맥에서 동료가 난관에 봉착했다!

특별 인터뷰

김웅재 사장

아케이드

-빅코-

"유통질서 확립의

빅콤 왕중왕 개발팀

"게임 소프트웨어의 정품시장을 확립하라"
"잉여금을 과감히 개발에 투자하라"
"21세기의 꿈을 여는 멋진 게임문화를 만들자"

「빅코」를 상징하는 문구는 비단 위의 몇개만으로 설명하기에는 너무나 역부족이다. 일찌기 게임산업이 21세기의 대표적 문화임을 인식, 앞만보고 달려온 빅코…분명 게임업계의 거두라 할 만하다.

그 빅코가 갑술년을 맞아 창공을 주름잡는 독수리마냥 힘차게 날개짓하는 모습을 전격 인터뷰로 잡아냈다.

챔프 : (주)빅코 외에 빅콤, 빅에이사가 있는 걸로 알고 있습니다만 각 회사의 특징과 차이점을 말씀해 주십시요?

김사장 : 빅코의 출발은 게임유통이 아니라 개발입니다. 좋은 게임을 국내 공급, 유저들을 만족시켜 주는 점도 중요하지만 가장 우리가 힘써야 될 부분은 개발이 아닐까 합니다. 우리의 역사와 정서에 맞는 우리의 게임…이것이 빅코의 시작이자 끝이라고 말할 수 있습니다.

그래서 국산 게임 개발팀을 둔 것이 바로「빅콤」입니다. 지금 여러분이 애타게 기다리고 있는 국산 아케이드 게임 '왕중왕'을 개발한 곳도 바로 빅콤이지요.

빅에이사는 올해부터 본격적으로 활동을 시작한 회사로, 일본에서는 가정용 네오지오가 타 가정용 게임기 기종에 못지않은 인기를 얻고 있는 점에 착안, 국내에도 아케이드 게임을 집에서 즐길 수 있도록 SNK사와 협의 국내 가정용 네오지오 공급 회사입니다.

저희는 흔히 빅그룹이라고 하지요(웃음). 아뭏든 저희 3개 회사는 여유로운 게임센터 문화 확립과 한국적 게임의 개발, 그리고 가정에서 온 가족이 즐길 수 있는 네오지오 게임을 위해 힘차게 뛰고 있습니다.

챔프 : 빅콤에서는 벌써 국산 자체 개발 '왕중왕' 게임을 완성한 후 기자회견까

선두주자"

지 가진 걸로 아는데 아직 일반인들에게 공개되지 않는 이유는 무엇입니까?

김사장 : 빅콤은 아케이드 게임 국산개발팀이라는 자부심은 물론 일본 SNK사의 공식 개발팀으로 인정받고 있습니다. 왕중왕은 SNK사의 공식 소프트웨어로서 국내는 물론 세계에 공식적으로 발표될 것입니다.

국내 등장은 지금 당장이라도 가능하나 우리의 자부심이자 가장 우리의 정서에 맞는 게임을 세계인들에게 보여주는 것도 중요하다고 생각합니다.

왕중왕 화면 사진 세계에 선보일

그래서 '왕중왕'은 이번달 22일부터 열리는 일본 '94 AOU 쇼에서 세계인에게 전시된 후 5월경에 발표할 예정입니다. 세계 속의 '왕중왕'을 많이 기대해 주십시요.

챔프 : 국산 게임 개발의 중요성을 강조하셨는데 구체적인 계획이 있으신지요?

김사장 : 게임 개발의 시작은 곧 게임산업의 본격적인 출발입니다. 아무리 재미있는 게임, 멋있는 게임을 즐긴다 하더라도 그것이 우리의 게임이 아닐때 우리는 깊이 반성해야 합니다.

또한 게임은 일반인들의 인식 정도인 놀이 차원이 아니라 하나의 예술입니다. 멀티미디어적인 기술이 있어야만 가능한 21세기 최고의 첨단산업입니다. 지금 게임 개발에 대한 확실한 시작이 없으면 우리는 계속 선진국에 뒤쳐질 수밖에 없습니다.

그래서 빅코는 올해 안에 게임에 관심이 있으면서도 그 자질을 살리지 못하는 유능한 인재를 교육시킬 수 있는 게임 개발 전문학원을 설립할 예정입니다. 아직까지는 확실한 정보를 드릴 수 없지만 국내 게임 개발의 획기적인 분기점이 될 것입니다.

한국 게임산업의 발전은 젊은 인재들의 재능을 살려주는 전문분야의 구축화입니다.

챔프 : 마지막으로 아케이드 문화가 국내에서 올바로 정착, 발전되면서 여유있고 멋있는 창조적 놀이문화로 자리잡기 위한 의견을 말씀해 주십시요.

김사장 : 우선 '정품 유통질서의 확립'입니다. 빅코가 아케이드 산업에 뛰어든 뒤로 오로지 정품 시장만을 고집해 왔습니다. 주위의 곱지 않은 시선, 그리고 많은 유혹을 견뎌낸 것은 분명히 옳다는 점에 대한 확신, 고집이 오늘날의 빅코가 아니었나 합니다.

그러나 건전한 게임문화의 형성과 첨단산업으로서의 발전은 한 업체의 의지만으로는 이루어질 수 없다고 생각합니다. 곧 정부의 게임개발에 대한 금융적인 지원이 절대적으로 필요합니다.

지금까지는 정부에서도 게임에 대한 관심이 거의 없었던 것이 사실입니다. 그러나 게임이 세계적으로 황금알을 낳는 산업이고 개발 수준이 곧 선진국을 측정할 수 있는 척도로 인식됨에 따라 근래에는 게임 개발업체에 대한 금융지원 혜택과 병역특혜 건이 나오고 있어 기쁘기 한량 없습니다.

또한 중요한 것이 게임에 대한 일반 국민들의 시각 전환입니다. 단순히 아이들의 놀이 또는 공부를 방해하는 시간으로 생각하는 것이 아니라 가정에서 자녀들과 함께 TV를 보는 것처럼 세대간의 공유감을 느낄 수 있는 좋은 매개물로 생각해야 합니다.

결국 정부의 산업적 측면에서의 관심있는 지원, 일반인들의 시각 전환과 언론 매체들의 올바른 선도적 역할이 필요하다고 생각합니다.

연혁

1990년 10월	국산 게임 소프트웨어 개발팀 구성
1990년 12월	일본 (주)SNK에서 게임 소프트 개발 연수 개시
1991년 11월	개발전문회사 (주)빅콤을 서울 중구 장충 1가 62-35에 설립
1992년 2월	일본 (주)SNK에서 연수 종료, 귀국
1992년 3월	국산 게임 "손오공" 개발중, 세계 추세에 맞추기 위한 프로젝트 변경
1992년 4월	국산 게임 왕중왕 개발 착수
1992년 9월	국내외 판매, 유통 전문회사 (주)빅코 설립 (1993년 10월 현재 수출고 200만불 실적)
1992년 12월	엑스포(EXPO)조직위원회, 한국방송공사 주최, 문공부, 문화부, 체신부, 과학기술처가 후원하는 92 컴퓨터 영상축전 어뮤즈먼트 부분에 게임 업계로는 최초 참가 전시
1993년 8월	"왕중왕" 국내 및 일본 1차 로케이션 테스트 성공적 실시
1993년 8월	제 11회 세계 태권도 선수권대회(미국 뉴욕 메디슨 스퀘어 가든)에 시범단 파견
1993년 10월	"왕중왕" 개발 완료
1993년 11월	가정용 네오지오 전문 회사 "빅-에이" 설립
1994년 현재	직원 21명, 왕중왕 수출로 1,000만불 매출액 목표

몬스터 메이커 III

— 빛의 마술사 —

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/24	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	소프엘	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	배터리 백업	게임 난이도	AⒷC DEF

실감나는 게임의 스토리

100년전, 하나의 세계에서 그 세계의 운명을 걸고 빛과 어둠의 처절한 전투가 벌어졌었다. 하늘을 나는 성의 주인 흑마도사 골드는 어둠의 악한 힘을 이용하여 마물을 조종, 세계를 공포에 떨게했다. 마을은 부숴지고 대지는 불타고 모든 강들은 독으로 변해 많은 생물들이 죽어갔다.

세상 모두가 절망에 싸여 하늘만 쳐다보고 있을 때 아직 어리게 보이는 한명의 처녀가 빛에 휩싸여 이 세계를 구하러 내려왔다. 성스럽고 깨끗한 옷을 입은 처녀는 눈부시고 해맑은 머리카락을 나부끼며 빛의 화신으로 있는 백룡을 조종하여 3인의 '빛의 전사'와 함께 어둠에 도전했다. 그리고 그들은 어둠을 물리쳐 이 세계는 빛과 평화를 다시 되찾았다. 이것은 이 세계에 전하는 옛날 이야기……

하나의 세계가 있다. 100년전에 일어난 빛과 어둠의 전투, 한사람의 소녀와 3인의 빛의 전사의 전투가 전설로써 전해지는 세계. 이 세계에서 돌연 마물들이 난폭하게 날뛰기 시작했다. 왜 그럴까? 어둠의 위력이 다시 이 세계를 덮치려 한다. 이제 이 세계를 구하기 위해 빛에 의해 인도되는 전사들의 이야기가 시작된다.

게임을 시작하면 멋진 데모와 함께 스토리가 전개된다

특징있는 오토 전투

이 게임에서는 오토 전투에 사용되는 17개의 커맨드가 있다. 캐릭터의 성격에 따라 5~6개 정도의 커맨드를 쓸 수 있다. 각 커맨드의 성격을 잘 파악해서 효과적으로 커맨드를 설정해야 한다. 오토 커맨드는 어떠한 몬스터 일행이라도 조종할 수 있다.

평화로운 음악과 함께…

게임의 시작은 마을안에 있는 마을에서 시작되는데 마을에서 흘러나오는 사운드는 음악회에 온 것처럼 굉장히 웅장하고 아름답게 느껴진다. 이렇게 평화로운 마을을 그려냈던 게임은 이제까지 존재하지 않았다(?).

성 주위에는 맑고 깨끗한 물이 흐르고….

무기상점에서 나오는 커맨드도 상당히 깨끗하고 알아보기가 굉장히 쉽다

특이한 전투장면

산과 강에 둘러싸인 이런 아름다운 곳에서 전투라니…으윽 슬프다

이제까지의 RPG게임을 보면 전투 장면이 고정되어 있었다. 그래서 아무리 멋진 마법이나 아이템 같은 것을 사용해도 별로 실감이 나지 않았는데 몬스터 메이커에서는 전투화면을 실제와 최대한 비슷하게 표현하였다. 그러나 단점이 있다면 너무 게임 진행 속도가 느리다는 것!

전투중에 돌아다니는 멍청한 (?)주인공! 굉장히 리얼하다

New Soft

닌자워리어즈 —어게인—

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/1/28	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	타이토	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,300엔	기타	카트리지	게임 난이도	AB© DEF

아케이드로 폭발적인 인기를 누린 바 있는 횡스크롤 격투 액션「닌자 워리어」가 큰 폭으로 버전 업되어 슈퍼컴보이에 합류했다! 새로이 추가된 안드로이드의 풍부한 기술과 당찬 액션으로 격투 팬들의 가슴에 시퍼런 멍을 새겨줄 것이다!!

광기어린 독재자를 암살하라!!

이 게임의 주인공은 독재 정권을 수립하려는 악마의 대통령「반구라」를 암살하기 위해 혁명군이 만들어낸 냉혹한 기계 닌자이다.

플레이어는 3인의 기계 닌자를 이용하여 사실적인 그래픽과 다채로운 기술을 맛볼 수 있다. 거대한 적 캐릭터를 집어 던지고 벽을 부숴버리는 박력 넘치는 액션은 플레이어를 진정한 격투가의 세계로 이끌어줄 것이다.

보스는 엄청나게 크고 견고하다. 계속해서 기술을 쓰지 않으면 당하고 만다

방어한 채로 점프하면 공중제비를 돈다!

화면 밑의 게이지가 MAX로 되면 자코는 물론 보스에게도 필살기를 구사할 수 있다

화려한 점프와 대쉬!

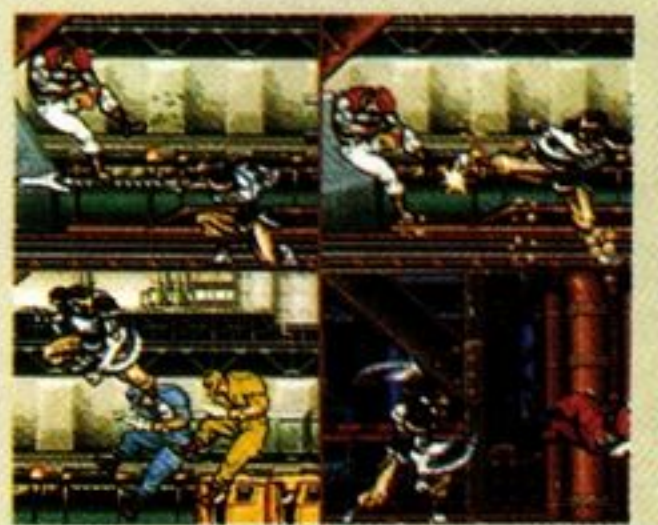
공중전에 강하다. 특히 날아차기 기술은 주목할 만하다

예리한 낫을 휘두른다!

스피드형 캐릭터로 던지기에는 약하지만 반격 능력이 뛰어나다. 액션에 약한 플레이어에게 권할 만한 캐릭터이다

파워 넘치는 큰 기술이 폭발한다!

파워를 기본으로 하며 스피드나 점프력은 없지만 던지기 기술이 풍부하다. 어지럽게 펼쳐지는 대결에서 그 진가를 발휘한다

한번 베면 무찌를 수 있는 적도 있지만 아무리 베어도 죽지 않는 거머리같은 놈도 있다

전작에 비교한다면 적을 잡기도 하고, 내동댕이치기도 하는 등의 액션이 놀랄만큼 파워 업되었다. 그러나 적 캐릭터 역시 강력하기 때문에 필살기와 던지기 기술을 능숙하게 구사하지 못하면 저승길로 접어들게 된다.

앗! 피가 녹색이다!

입무 실패!

살인머신도 체력이 다하면 폭발해 버린다

대폭소 인생극장

슈퍼컴보이	국 내 발매일	93/11/30	장 르	시뮬레이션	화면외국어 수 준	일 어 상
	제작사	타이토	용 량	10메가	대 상 연 령	고교생 이 상
	국 내 발매일	99,000원	기 타	동시발매	게 임 난이도	AB© DEF

보드게임 '대폭소 인생극장'의 시리즈 최신작이 다시 등장! 이번의 테마는 청춘시대. 학생시대의 특별활동, 연애, 그외 여러가지 이벤트가 재현된다. 당신은 자신의 청춘시대를 제대로 즐길 수 있을까?

한번밖에 없는 청춘 잘 활용하도록!

'대폭소 인생극장'의 최신작은 청춘시대가 테마다. 플레이어는 중학 1년생이 되어 고교졸업까지 보드게임을 체험하게 된다. 게임은 주사위와 룰렛을 이용해 진행하게 된다. 진행 중에 나타나는 여러가지 이벤트를 클리어하면서 인생경험의 포인트를 저축하는 것이다.

스타트는 중학 1년. 어떤 청춘시대가 도래할까?

캐릭터의 성격이 변화한다

캐릭터가 이런 모습으로 변화하다니… 최악

플레이어가 조작하는 캐릭터는 여러가지 패러미터가 설정되어 있어 설정을 변화함에 따라 캐릭터의 성격이나 능력이 변한다. 지력의 패러미터를 올리면 학자 타입으로, 힘을 올리면 스포츠맨으로, 모랄이 내려가면 불량스럽게 된다. 숨겨진 패러미터도 있으므로 행동을 신중하게…

* 지력 : 학교에서 공부하면 올라간다. 높으면 높을 수록 머리가 좋다
* 힘 : 운동하면 오른다. 스포츠맨이 되고싶은 사람은 이것을!
* 담력 : 마음의 강한 면을 표시하는 패러미터
* 멋 : 옷을 갈아 입으면 올라간다. 이성친구 사귀기가 용이 함
* 모랄 : 도덕심을 표시한다. 이것이 제로가 되면 캐릭터가 불량해진다
* 부드러움 : 이 패러미터가 높으면 부드러운 인간이 되어감을 표시
* 영감 : 신사 등의 신비스런 장소에 가면 상승. 교주가 되고 싶은 사람은 이것을 올려라
* 돈 : 아르바이트 등으로 늘어난다. 물건을 살 수 있다
* 스트레스 : 이것이 너무 상승하면 병에 걸린다. 담력과 관계가 깊다
* 그외 : 숨겨진 패러미터도 많으므로 찾아보도록

무시기?

다양한 이벤트

이 게임은 자기하기 나름에 따라 이벤트가 바뀌고 게임의 진행도 바뀐다. 즉 클리어하기에 따라 패러미터가 변화하는 것이다. 훌륭히 클리어하여 캐릭터를 육성할 것.

상점에서 옷을 사고 바꿔입으므로서 패러미터가 영향을 받는다

룰렛을 돌리면 이벤트가 발생

각 패러미터는 이벤트에 의해 조금씩 변해간다

룰렛을 돌려 캐릭터를 선택한다

'기기괴계'에서 등장한 사요가 나와서 점을 친다

2인이 같은 말판에 멈추면 전투로 돌입한다

New Soft

바스타드

—암흑의 파괴신—

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/1/28	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	코브라팀	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

일본에서 대단한 인기를 모았던 만화 「바스타드」가 대전형 액션 게임으로 등장한다 ! ! 깊이의 개념을 도입한 화면 구성으로 화려한 3D 전투를 실현하였으며, 배경도 캐릭터의 움직임에 따라서 변신한다.

다크 슈나이더와 초강력 캐릭터의 다차원 전투 !!

궁극의 위저드

누가 감히 나를 상대할쏘냐 !

바스타드의 주인공. 나이가 400세나 되는 전설의 마법사로 폭염의 마법을 주무기로 한다

다크 슈나이더

마법 검사

뇌신검이 있는 한 뇌제 레이는 무적이다 !

뇌신검을 손에 쥐고 뇌격 마법을 구사하기 때문에 「뇌제」라고 불리운다. 사천왕중의 한 사람이기도 하다

아쉐이·네이

흡혈귀

나에게 칼을 겨누는 자는 피를 토하게 될 것이다 !

네이의 부하로 처녀의 피를 빨아먹고 마력을 증대시키는 불사신의 백작이다

다이·아몬

이 연속 사진을 보면 알 수 있듯이 화면 깊이를 이용한 3D 공격이 가능하다.

실제감 넘치는 깊이를 체험할 수 있다 !!

▲ 오른쪽 캐릭터에 주목하라 !

▲ 다크 슈나이더에게 데미지를 입히고 화면 안쪽으로…

▲ 캐릭터가 화면 안으로 이동함에 따라 작게 보인다

닌자 마스터

요검 무라사메 앞에서 주문 따위는 장난에 불과하다 !

어둠의 반역군단인 사천왕의 한사람으로 요검 무라사메를 휘두르는 호탕한 검객이다. 필살기는 마신검 !

가라

얼음의 귀공자

…훗 ! 하얀 얼음 바다 속에 잠재워주마 !

파괴신 부활을 계획하는 사천왕의 리더이며 다크 슈나이더와 마법의 쌍벽을 이루는 얼음의 마도사이다

칼스

어둠의 승려

어느 분부터 지옥으로 보내드릴까요 ?

「저승의 예언자」라고 불리우는 사천왕의 한 사람으로 호·비·룬 포와 툴 등의 괴상한 암흑 마법을 사용한다

아비게일

New Soft

컬럼스 3

수퍼 알라딘 보이	국내 발매일	93/12/20	장르	퍼즐	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	세가	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	34,800원	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⓓEF

최근들어 국내에 계속해서 퍼즐형식의 게임이 많이 등장하고 있다. 그 중에는 뿌요뿌요나 슈퍼 테트리스같은 소프트웨어 등이 많이 나와있지만 역시 퍼즐용 테트리스하면 오락실용 헥사가 생각날 것이다. 헥사의 특징과 형식이 거의 같으므로 친구들이나 여자친구와 즐기기 딱 좋은 게임이다.

멀티탭을 사용하자!

게임을 처음 시작할 때 플레이어의 숫자를 결정한다. 그러나 처음에는 2인플레이어까지밖에 선택 할 수 없다. 만약 멀티탭이 있을 경우 조이패드를 여러개 구입해서 5인플레이어를 즐기면 훨씬 더 새로운 재미를 느낄 것이다.

아니! 5인플레이가 동시에…!

피라밋 점령작전 출발!

컴퓨터와 싸우는 1인플레이 모드인 피라밋 모드에서는 난이도에 따라 등장하는 적캐릭터의 공격을 이겨내며 승부를 겨루는 모드이다. 2인 대전플레이를 즐기기 전에 연습삼아 미리 피라밋을 점령해서 실력을 쌓은 뒤 무차별 컬럼즈를 즐기자.

거미와의 대전! 별 것도 아닌게 생긴거는?

승리를 위하여 알아두자!

1. 단 보내기 필살기 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

포인트의 숫자가 20정도가 되면 그때부터 필살기를 쓸 수 있다. 하지만 사용 후 어느정도의 포인트가 사라지므로 유용하게 사용하자. 상대방의 블럭이 화면에서 아슬아슬 할 정도가 되면 인정사정 없이 단을 보내버리자.

이때 필살기를 쓰면!

2. 특수보석 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

게임 도중 연속적으로 블럭을 없애게 되면 두 종류의 특수보석이 나오게 된다.

① 마법석

게임 도중 위태로울 때 대부분 나타나서 도와주는 빛나는 보석이다. 세가지의 마법효과를 가지고 있으며 잘만 사용하면 상대를 꼼짝도 하지 못하게 만든다. 마법석의 모양을 바꾸어 단 없애기나 단 보내기, 보석 없애기 등의 마법을 사용하자.

마법의 힘을 보여주자!

② 점멸석

역시 게임 도중에 연속적으로 블럭을 없애면 등장하며 여러가지 기능을 가지고 있지만 좀 열받는 기능이다.

뭐야! 이건 나보고 어떻게 하란 말야!

③ 슈퍼점멸석

게임 도중에 쌓아올린 블럭의 높이가 높으면 나타나는 보석이다. 없애기가 상당히 애매하여 그냥 없어지고 만다.

슈퍼다─! 하지만 너무 깊다

장풍 2

알라딘보이	국내 발매일	93/12/20	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	시에코	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	32,000원	기타	국내개발	게임 난이도	AB© DEF

게임, 애니메이션, 소설 등으로 높은 인기를 얻었던 「스트리트 화이터」에서 힌트를 얻어 제작한 게임. 이미 PC엔진, 퍼스컴 등으로 많은 시리즈가 발매되어 호평을 얻었던 이 게임이 드디어 알라딘보이용 「장풍 2」로 발매된다. 더구나 기본적인 방식만 타기종과 동일하고 오리지널 캐릭터 등장 등 변화점도 갖고 있는 것이다.

오리지널 분위기를 재현

압삽이도 건재 !

「장풍 2」에서는 캐릭터의 필살기가 약간이나마 재현되어 있는 점을 주목해 보도록. 비록 수준은 고기능 게임기와 비교되지만 알라딘보이에서 스트리트 화이터의 아류작을 즐길 수 있다는 데 의의를 두도록 하자.

◄멀리서 류의 포즈에 집중하자

▼베가도 건재하고 있다

▲용권선풍각(물론 음성지원은 없음, 자신이 직접 소리를 내도록)

► 이것이 캐릭터의 세부화면

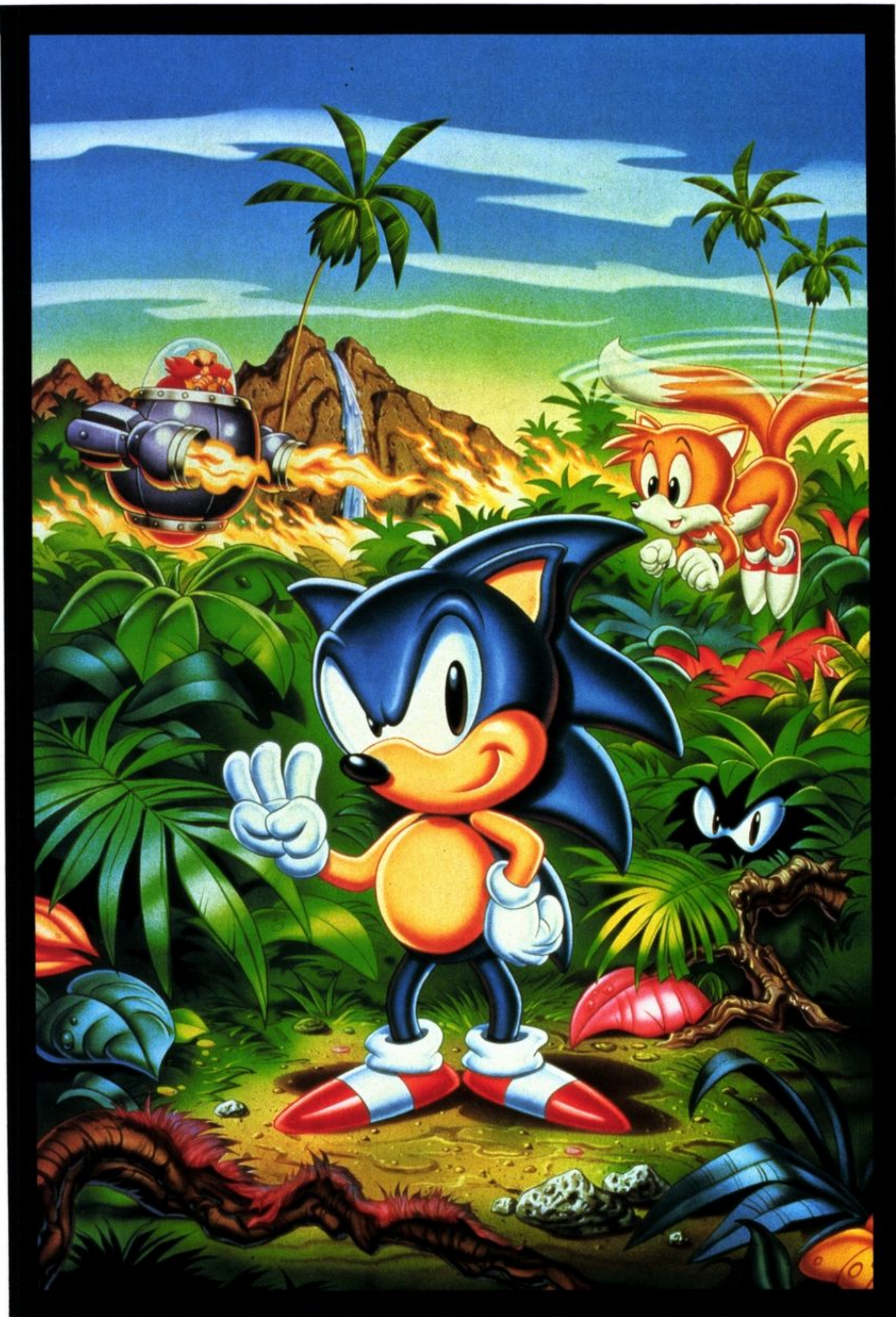
알라딘보이용 「장풍 2」에 익숙하자 !

알라딘보이 「장풍 2」는 다른 기종에 비해서 조작이 원활한 면은 부족하나 이미 「스화」시리즈에 익숙한 여러분은 게임을 재미있게 즐겨나갈 것이다.

① A버튼-손기술을 구사할 수 있다
② B버튼-발기술을 구사할 수 있으며 춘리의 스핀버드 킥과 켄의 용권선풍각이 매력적이다

게임의 메인이 되는 6인의 캐릭터

이 게임에서 등장하는 캐릭터는 모두 6인이다. 각각의 이름은 「스화」시리즈에서 등장하는 캐릭터의 이름과 같다고 생각하면 오산이다. 이름은 틀리지만 그들이 펼치는 기술은 같다.

얼굴들이 이상하게 생겼지만 다들 선남선녀 자손이다

SONIC THE HEDGEHOG™ 3

1994. 2
FEBRUARY
게임챔프

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4 입춘 수퍼 화이어 프로 레슬링 3(SFC)	5 게임챔프 3월호
6	7 소닉3(MD)	8	9	10 설날 울펜슈타인 3D(SFC)	11	12
13	14 이터널챔피온(MD)	15	16	17	18 텔레파시 퀴즈 마감 데저트 화이터—사막의 폭풍작전(SFC) 라모스의 월드 와이드 사커(SFC) 에어매니지먼트 2(MD) 진. 여신전생(MD—CD)	19 우수
20 크로스 퍼즐 퀴즈 보너스 환상퀴즈 마감	21	22	23	24	25 대항해시대 2(SFC) 노부나가의 야망—패왕전(MD)	26 고지라(PC—CD)
27	28	F1 그랑프리 3탄(SFC) 수퍼 메트로이드(SFC) 리셀 웨폰즈(SFC) SD건담 GX(SFC) 코즈믹 환타지 4(PC—CD)	바람의 전설 제나두(PC—CD) F1 서커스 CD(MD—CD) 포픈랜드(MD—CD) 윙 커맨더(MD—CD)			

특보 ②

SONIC 3

소닉 Ⅲ

수퍼알라딘보이						
	국 내 발매일	94/2/7	장 르	액 션	화면외국어 수 준	영 어 하
	제작사	세 가	용 량	16M	대 상 연 령	국교생 이 상
	국 발매가	미 정	기 타	동시발매	게 임 난이도	ABⒸ DEF

수퍼 알라딘보이 최고의 인기액션 시리즈물 소닉이 「3」편으로 화려한 변모를 시도했다. 소닉을 잊지못하고 어두운 밤을 너무 길게 지새우는 유저들에겐 이제 그 기나긴 밤은 지나게 되었다. 이러한 긴급속보를 챔프 아니고 또 어디서 하겠는가. 챔프에서는 송백정이 아니고는 그 누가 상상할 수 있을 일인가. 수퍼 알라딘보이 유저들이여! 송백정에게 감사하며 환상적 「소닉 3」의 게임을 미리 접해보자.

로보트닉 박사를 새로운 캐릭터로 스카웃!!

기다리고 기다리던 「소닉 3」에서는 공격력이 뛰어난 복수의 신 로보트닉 박사를 새로운 캐릭터로 전격 스카웃했다.

매사에 무엇하나 포기하지 않는 성격의 소유자 로버트닉. 소닉 2에서 닥터 에그맨을 격파시켰다고 좋아했던 판단은 시행착오였다. 「소닉」의 4메가, 「소닉 2」의 8메가에 이어 이번작은 16메가 파워 업을 기했으며 로보트닉 박사는 닥터 에그맨의 스크램 계획으로 다시 만들어졌으며 귀여운 소닉을 괴롭히는 골치아픈 녀석이 될 것이다.

되살아난 로보트닉

깍두기 누클레스

소닉을 위협하는 로보트닉의 새로운 기계

하이드로 시티의 로보트닉

엔젤선의 로보트닉

기본모드는

누클레스와 타임어택

매치플레이

5개의 2인 플레이지역

3종류의 2인 플레이모드

그의 영원한 단짝인 테일을 버리지 않았다

이번에도 소닉은 그의 믿음직스러운 친구 테일과 팀을 이루었다. 이 명콤비는 박사의 위협적인 기계들과 맞서 평화를 위해 싸우게 된다. 특히 그 섬에 엔젤섬, 하이드로시티, 마블가든, 카니발의 밤, 빙산지역 그리고 라운치 기지 등의 6개의 스테이지가 새롭게 등장한다.

이 새로운 스테이지는 각각 복잡하고 다양한 통로와 소닉 게임에서만 경험할 수 있는 비

밀 구역을 가진 두개의 커다란 장을 가지고 있다. 각 장의 끝에 로보트닉의 새로운 화신이 등장하는 것도 소닉 3의 특징이다. 이 새로운 그래픽은 소닉에게 3차원 이상의 입체감을 주고 각 캐릭터의 애니매이션을 풍부하게 갖추고있다.

하이드로 시티에서 다함께 트위스트

엔젤섬의 스피드 터널

한층 높아진 기억용량

바퀴를 잘 굴려야 사는 하이드로 시티

그래픽의 지하수로

누클레스의 새로운 등장으로 소닉의 인기위협

이번 소닉 3의 또다른 뉴스는 노련한 재담꾼인 두더지스의 새로운 등장과 화면이 둘로 나누어지는 것이다. 2인 플레이 콘테스트에서 여러분은 소닉, 테일, 누클레스 중에서 선택하여 '그랑프리', '매치 레이스', '타임어택'을 선택하여 경기를 한다. 그랑프리에서는 5개의 지역(아줄호수, 발룬공원, 크롬장치, 사막궁전, 끝없는 광산)을 달리고 매치플레이에서는 유저가 선택한 지역에서 풋나기들과 대접전을 펼치며, 타임어택에서는 CPU와 대항하여 경주한다.

소닉을 높은 곳으로 이끌기 위해 열심히 도와 주는 테일

스피드를 올리면 서핑의 스릴을 맛볼 수 있다

슈퍼스피드를 위하여

짜잔~ 누클레스의 등장

소닉의 멋진 전투장비 시스템 완비

새로운 방패모음

물속에서 수직점프공격이 가능한 새로운 거품방패

「1」, 「2」와는 달리 이번작에서는 특수 장비를 장착할 수 있게 되었다. 스핀댓쉬를 이용해 한번에 낭떠러지에서 도약할 수 있으며 혼자 플레이할 때는 소닉 혼자서는 도달하기 어려운 지역을 테일이 도와줄 수 있다. 또 3가지 기본 파워 업이 되었으며 게임시작 시부터 가지고 있던 방패는 사라지고 물, 전기, 불의 방패를 선택할 수 있게 되었다. 이 방패들은 소닉을 파워업시키고 위험에서 그를 보호해 준다.

화염공격을 할 수 있는 불꽃방패

적을 해치우기 위해 점프할 때 전기공격을 할 수 있는 전기방패

또하나의 변모, 스테이지의 변화

기존의 소닉 시리즈와 마찬가지로 이번에도 위험한 스페셜 스테이지가 준비되어있지만 보너스 라운드라는 새로운 보너스가 추가되었다. 스페셜 스테이지에서 파란 공은 잡고 붉은 공은 피하기 위해 커다란 구의 표면을 가로질러 뛰어야한다. 푸른 공을 다 잡으면 카오스 에메랄드를 하나 얻을 수 있다(모든 카오스 에메랄드를 다 모으면 끝난다). 커다란 반지가 있는 비밀의 방을 발견하면 보너스 라운드로 들어가 파워 업할 수 있게 된다.

스페셜 스테이지와 보너스 라운드

보너스 라운드에 도달하기 위한 열쇠인 거대한 반지

카오스 에메랄드를 위해 !

새로이 추가된 6개의 스테이지에 주목 ! !

스노우 보드

스페셜 스테이지
카오스 에메랄드를 모으러 출발

테일과 함께 대리석 정복
거기 꼼짝말고 있어라, 요 녀석아

베드닉 전장
조심하지 않으면 통구이되겠네

로버트닉 박사의 분사 공격기 등장
그 녀석의 그 발명품이군

소닉, 테일, 누클레스가 동시 액션모드로 화면을 둘로 나누어 2인이 플레이 할수 있다

긴급속보 2

흙먼지를 일으키며 영웅들이 달려온다 ! !

새로운 캐릭터가 출현한다 !

어두운 과거를 지닌 채 홀연히 등장한 그들의 이름은 「잭」과 「료우」! 물론, 기존의 캐릭터들도 한층 세련된 그래픽으로 처리되었다.

새로이 등장한 불량배 캐릭터 「잭」과 「료우」

기종	네오지오	제작사	SNK	장르	액션	발매일	미정

월드 히어로즈 2 JET

아직도 기억이 생생한 아케이드 격투 액션의 걸작 월드 히어로즈2가 파워 업을 선언했다 ! 시스템을 대폭 개편하고 신캐릭터 2 명을 보강하여 더욱 박진감 넘치는 파워풀 액션물 월드 히어로즈 2 JET의 위대한 탄생을 기대해 보자 ! !

캐릭터의 스타일을 선택할 수 있다 !

대전 모드에서 캐릭터를 선택한 후에 그 캐릭터의 독특한 스타일을 선택할 수 있다. 스타일이란 공격형, 스피드형을 말하며 자신이 원하는 대로 캐릭터의 성격을 창조할 수 있는

캐릭터 전원에게 특수 공격이 추가 되었다 !

것이다. 공격형을 선택하면 공격력이 상승하고, 스피드형을 선택하면 이동 속도나 점프 스피드를 빠르게 할 수 있다. 단, 방어력이 떨어진다든지 공격력이 감소하는 등의 역효과도 있다.

죽음의 대결모드도 사라졌다!

그 결과 대전할 때 고를 수 있는 모드는 보통(NORMAL) 모드 뿐이다. 이제 모드 선택권이란 말을 없는 것이다…

뉴 모드의 도입 !

1인용 모드에 있어서 대회 모드나 무술 수행 모드를 선택할 수 있다.

대회 출장 모드와 무술 수행 모드

강공격을 방어한 경우에도 체력이 소모된다 !

지금까지는 방어해도 체력이 소모되는 것은 필살기 뿐이었지만 월드 히어로즈 2 JET에서는 강공격을 방어한다 하더라도 체력이 소비된다. 그러므로 체력이 급격히 떨어진 경우에는 필살기 뿐만 아니라 강공격에도 주의해야 할 것이다.

강공격을 방어해도 체력이 소비된다 !

기술과 기술이 부딪치면 서로 다친다!

던지는 무기끼리 부딪치면 공격 효과가 사라지게 되고, 필살기를 보통 기술로도 막아낼 수 있게 되었다. 단, 던지는 무기에는 반드시 던지는 무기를 사용해야 방어할 수 있다.

기술과 기술이 부딪치면 둘 다 튕겨 나간다!

필살기의 헛점이 없어졌다!

월드 히어로즈 2보다는 스피드가 떨어지지만, 보통 기술과 필살기의 헛점이 없어졌기 때문에 플레이하기가 훨씬 수월해졌다.

대쉬를 이용한 색다른 공격 방법을 구사한다!

모든 캐릭터가 전후방 대쉬를 한다!

월드 히어로즈 2에서는 「료코」와 「슈라」만이 가능했던 전후방 대쉬가 전 캐릭터의 농성(?)으로 모두에게 공평하게 사용할 수 있게 되었다.

펀치 버튼 연타의 연속 기술이 없어졌다!

「A」버튼을 연타해서 구사할 수 있었던 연속 기술이 사라졌다. 그러므로 전작처럼 한방 먹고 연속 기술에 패해버리는 비참한 결말은 일어나지 않을 것이다.

되받아 던지기 기술이 사라졌다!

월드 히어로즈 2에서 있었던 기술이지만 고수와 하수의 격차를 좁히기 위해서 과감히 삭제해 버렸다.

기존 캐릭터의 기술과 필살기가 바뀐다!

신캐릭터의 거센 도전이 예상되는 가운데 기존의 캐릭터들도 동계 훈련을 통해 새로운 기술을 체득하였다. 전 캐릭터 공통으로 보통 기술과 필살기가 새롭게 변신한 것이다.

한조와 푸우마

한조는 「먼지와 함께 사라지다」라는 술법을 익혀서, 나타났다 사라지는 순간 이동 기술을 자유자재로 구사한다. 또 「인법광륜화참」도 한층 심도있게 단련하였다.

이것이 푸우마의 폭열공극권이다!

드래곤

새로운 필살기인 백열차기를 터득하였으며, 뛰어올라 발날차기와 백열권도 연속으로 사용할 수 있게 되었다.

드래곤의 위력적인 발차기 3발!

잔느

료우의 창검술에는 당할 자가 없다!

신 필살기인 화이어 버드를 익혔지만 과연 어떤 결과가 나올 지…

잔느의 필살기 화이어 버드!

브로켄

그레네이드가 로켓 펀치로 바뀌었고 스파크 썬더도 손을 뻗어야 구사할 수 있게 되었다.

브로켄의 필살기 스파크 썬더!

료코

호쾌한 던지기 기술이 아직도 위력적이다. 게다가 비장의 기술인 목베어 던지기를 터득해서 다른 캐릭터의 위협 대상으로 떠올랐다.

죠니 맥시멈

기본적으로 던지는 무기를 일체 사용하지 않고 신필살기인 죠니 스페셜도 강력한 던지기 기술이다.

대영 제국의 살인마 잭…

항상 핏발 선 눈초리에 나이트메어를 연상케 하는 날카로운 칼날을 끼고 다닌다. 그의 무기도 역시 예리한 칼날에서 뿜어나오는 예측불허의 무자비한 공격이다.

일명 엘름가의 악몽이라고 불리우는 잭의 필살기!

괴상한 잭의 필살기!

배신의 귀재 료우…

삼국지의 여포를 닮은 거대한 몸집에 긴 창을 휘두르는 가공할 공격력을 자랑한다. 단 그의 약점은 창을 휘두르는 반경 내로 들어가면 쉽게 무너진다는 것이다.

호탕한 료우의 필살기!

게임에 등장하는 여성캐릭터

국내에 가정용 게임이 보급된 지도 10년째에 접어들고 있다. 가정용 게임의 수준이 높아지면서 게임의 질적 향상도 이루어져 육성 시뮬레이션, 디지탈코믹, 대전 액션, 어드벤처 등 예전에 찾아볼 수 없었던 특이한 장르도 많이 생겨났는데 이중 여성 캐릭터가 출현하는 게임이 상당수 차지한다는 사실을 여러분은 알고 있는지? 게임 에 등장하는 여성 캐릭터의 실태를 알아보자.

취재:이우진 기자

게임에 등장하는 여성들은 어떤 타입?

게임에 등장하는 여성 캐릭터는 대부분 게임의 중요한 역할을 맡고 있으면서 예쁘고 귀여운 타입이라고 생각하면 된다. 이러한 캐릭터들을 일본에서는 총칭하여 미소녀 캐릭터라고 부르기도 하는데 기준은 16세-23세 사이의 청순하고 귀여운 용모를 갖춘 캐릭터로 게임 매니아뿐 아니라 게임을 모르는 보통 사람이 봐도 시선을 끌게 되는 특징을 가지고 있다.

미소녀 캐릭터라는 신용어가 등장하기 시작한 1990년에 PC엔진의 CD-ROM으로 여러 게임이 등장하기 시작했는데 퍼스컴의 경우 국내에도 30만대 이상 보급된 MSX2나 일본에서 주력 기종으로 떠오르는 PC-9801 시리즈 등에서 상당히 인기를 끌며 급부상하게 되었다.

당시 게임기 성능으로는 미소녀 게임의 특성을 활용해서 제대로 된 게임을 만들 수 없었으므로 새로운 게임 기종으로 각광받기 시작한 PC엔진 CD-ROM에서만 약간의 게임들이 나와 유저들을 충족시켜 주었다. 그후 PC 엔진 CD-ROM 출하대수가 70만대를 넘어서고 마노 요

여성 캐릭터를 말할때 빼놓을 수 없는 시라누이 마이

꼬, 유나, 민메이 등의 본격파 미소녀들이 등장하면서 비로소 가정용 게임기 분야에도 미소녀가 빠질 수 없는 캐릭터로 자리잡게 된 것이다.

최근에는 게임기쪽에도 퍼스컴 못지않은 미인들이 속출 !

어드벤처는 여성 캐릭터의 산실인가?

퍼스컴의 경우는 디스켓을 매체로 하기 때문에 롬을 매체로 하는 게임기 보다는(현재는 CD의 등장으로 상황이 많이 달라졌다) 어드벤처라는 장르를 효과적으로 소화할 수 있었고 화려한 그래픽 기능과 여러장의 그래픽 데이타를 필요로 하는 미소녀 게임의 특성과 걸맞아 MSX판의 '투신도시', PC시리즈의 '칼' 시리즈 등 여러 종류의 본격 미소녀들을 생산해 내기에 이르렀다.

이들 게임은 시간이 지남에 따라 점점 어드벤처라는 원래의 특성을 무시하고 화려한 그래픽 기능을 이용하여 아름다운 미소녀의 모습만을 연속적으로 보여주는 만화영화 같은 분위기를 연출함으로서 독자적인 장르를 구축하기 시작했던 것이다. 급기야 게임기에 이르러서는 버튼을 누르고 있으면 게임이 막힘없이 진행되는 디지탈코믹 같은 장르로 발전하게 되었다.

이런 사실만을 가지고 어드벤처 분야가 여성 캐릭터의 산실이라고 보기는 조금 부족한감이 있지만 원래 어드벤처 게임에 예쁜 여성들이 많이 출연했던 것은 부인할 수 없다.

일본에서는 여성 캐릭터중에도 미소녀 자체를 좋아하고 따르는 매니아들이 생겨나기 시작했다. 사진은 유명한 미소녀 전문 잡지인 테크노 폴리스에서 제작한 오리지널 미소녀 컴퓨터 게임 '첫사랑 이야기'의 한 장면

게임에서 여성 캐릭터를 빼면 맛이 없다?

위에서 설명한 것처럼 여성 캐릭터의 원조는 어드벤처였으며 현재는 독자적인 장르를 구축하고 있다는 사실을 알았을 것이다. 그러나 여성 캐릭터들은 게임기로 오면서 상당히 변화를 겪어 디지탈코믹이라는 새로운 장르를 개척하는가 하면 어드벤처도 미소녀 게임도 아닌 어정쩡한 게임들도 쏟아지면서 그 기준이 모호하게 됐다.

PC엔진으로 발매 예정인 에메랄드 드래곤. 이제 어린 여성 캐릭터는 전기종 전분야에 걸쳐 빼놓을 수 없는 존재가 되어버렸다

실례로 현재 나오는 PC엔진 CD게임의 일부는 광고 문구에서 '미소녀…여성등장'이라는 이야기를 빼놓치 않음으로서 유저들을 현혹시키고 있고 실제 게임의 내용을 보더라도 미소녀 그래픽만을 남발하여 게임 자체의 내용 보다는 "여자를 출연시키므로서 남성 유저들의 시선끌기에만 신경을 쓴것이 아니냐" 하는 빈축을 사고 있는 게임도 상당수에 이른다.

일본의 여성 캐릭터들

미소녀 게임의 원산지인 일본에서는 최근들어 제작사와 관청과의 시비가 빈번하다고 한다. 「아니 미소녀들의 원산지인 일본에서도 그런일이 일어나나?」라고 생각하는 독자들도 있겠지만 일본도 청소년 문제에는 민감하게 대응하고 있는 듯하다. 얼마전 가이낙스와 관청간의 여성 캐릭터 유해, 무해 판정 시비라든가 타케루라고 하는 게임제작사의 여성 캐릭터 성향의 소프트가 전국에서 판매 중지당한 일이라든가 하는 것은 일례로 보인다.

각 업체들은 관청의 이러한 시행에 대해 일제히 반발하고 나서 화제가 되고있다.

「가이낙스사」의 경우는 관청에 대해 정면으로 소송을 걸기까지 해 소송결과가 주목되고 있다. 아직도 미판결로 남아 있는 소송의 결과에 따라서 관련 게임 제작사들의 방향이 바뀔 것이고 이것은 적지않게 국내 게임 업계에도 파급 효과를 가져 올 것이기 때문이다.

금후의 전개는?

그러나 역시 일본은 일본인가? 우리나라에서는 이러한 일이 일어나면 당연히 관청 지시대로 제작사가 따라야 되는 것으로 인식되고 있지만 일본의 각 업체들이 순수한 동기를 부여해서 게임을 제작하고 여성 캐릭터를 성인 취향 보다 청순한 이미지의 귀여운 타입으로 많이 등장시키고 있다. 따라서 국내 유저들 역시 과거에 여성

미소녀 게임 정말 문제인가?

여성 캐릭터중에도 문제가 되고있는 핵심은 어리고 청순한 이미지의 미소녀들(할머니나 아줌마 캐릭터들이 관심의 대상이 될 수 없다는 사실은 돌컴의 덜 떨어진 CPU로도 충분히 예상해 볼 수 있는 일이다).

일본에서는 수 년전부터 생겨나 현재 법정 소송까지 걸 정도의 게임 시장에서 빼놓을수 없는 존재가 된 반면에 국내에서 정식으로 미소녀가 속출하는 게임을 전문으로 다루는 업체도 없고 각 잡지사도 미소녀 관계 게임에 대한 기사는 가급적 피하고 있다.

캐릭터의 그래픽만을 보고 즐기는 차원을 떠나 내용면에서 게임을 즐기고 코믹함이나 감동적인 면에 중점을 두게 되었다.

그러면 국내 언론사가 게임에 등장하는 여성 캐릭터를 보는 시각은? 예전에 모신문사가 PC엔진 CD용 미소녀 성향의 디지탈코믹 게임을 지칭하여 혹평 하는 식의 기사를 낸적이 있었는데 당시 그로인해 각 잡지사의 PC엔진 관련 기사 면이 상당히 줄어 들었고 아울러 PC엔진게임 시장도 침체 분위기를 맞게 되었다.

여성 캐릭터의 인기 포인트!

지금까지 나왔던 내용들을 합쳐서 평가해보면 여성 캐릭터가 왜 그렇게 인기가 있는지 독자 여러분도 대충 답이 나왔을 것이다. 여성 캐릭터의 참된 매력은 무엇일까?

답1 게임 매니아의 대부분은 남자였다

정말정말 당연한 이야기지만 현재 게임 매니아의 대부분이 남자라는 사실을 짚고 넘어갈 필요가 있다. 만약 반대로 생각해서 게임 매니아의 대부분이 여자라고 한다면 과연 미소녀라는 단어가 생성 될 수 있었으며 여성 캐릭터들이 이렇게난무할 수 있었을까? 만약 여성들이게임계를 뒤흔드는 시대가 온다면 '미소년 캐릭터' 등의 기사가 나올지도 모르는 일이다. 역시 여성 캐릭터의 인기 제1의 이유는 이것!

남자들이 좋아하는 여성들 게임에 속속 출현!

답2 역시 여자는 구원받는 존재

게임에 등장하는 여자들중 과반수 이상의 여자들이 연약하게 출연하고 있다는 사실도 빼놓을 수 없는 요소(예외도 있다. 요꼬는 너무 무서운 여자, 유나는 연약해 보이기에는 너무 방정맞고…). 이러한 게임에서 플레이어는 대부분 이런 여성을 구하러, 결혼하기 위해, 찾으러 길을 떠나기 마련이다.

리리아도 수없이 구원받는 역할로 출연해 왔다

대표적으로 용호의 권에서 유리를 구하러 간다거나 대부분의 롤플레잉에서 발생하는 이벤트 등이 포함된다. 화이널 시리즈에서는 게임의 전체적 목적은 아니지만 동료 여성 캐릭터를 구하러 가는 진로가 자주 설정되어 있고 게임에서 중요한 위치를 차지하고 있다는 사실도 이를 뒷받침 해준다.

마치며

독자들은 위와 같은 빈약한 내용으로나마 평소 궁금하게 생각해 왔던 여성 캐릭터에 대한 시비 문제를 어느정도 알았을 것이다.

게임을 만드는 것도 사람이고 즐기는 것도 사람이다. 지구의 반이 남성이고 또 그반이 여성일 때 게임에 등장하는 인간 캐릭터는 반드시 남성과 여성으로 이루어질 수밖에 없는 숙명적 조건이다. 소년이 등장하는 것이 하나도 이상하지 않듯이 소녀가 등장하는 게임도 색깔있는 눈으로 보아서는 안된다.

단지 이성에 대한 그리움의 표현 정도가 다른 일본의 문화가 그대로 여과없이 국내 게임 유저들에게 흡수된다는 점에 그 문제성이 있다. 여성을 바라보는 관점이 역사적 시간이 흐르면서 달리 형성되어 온 시각을 배운다는 차원이 아닌 무조건 받아들여진다는 환경은 반드시 짚고 넘어가야 한다.

결국 자라보고 놀란 가슴 솥뚜껑보고 놀라듯이 게임에 여자가 등장한다는 사실만을 가지고 기존의 가치관에 입각, 무조건 위험수위를 운운해서도 안되며 이성에 대한 관심 표현이 다른 외국의 문화가 적절한 여과조치 없이 받아들여진다는 면도 간과해서는 안될 것이다.

이제는 우리네 문화 속에서 자라온, 그러기에 우리 정서에 맞는 젊은 남녀간의 사랑이야기, 청소년의 이성문제 등을 자연스럽게 게임의 소재로 삼을 수 있는 국산게임 개발에 힘찬 기대를 걸 때가 아닌가라는 의문으로 결론을 대신하고자 한다.

이번에는 당신이
슈퍼컴보이를
탈수
있습니다!

사고/'94년은 게임챔프의 해

"새학년 맞이 축하 챔프 잔치"

벌써 챔프독자들은 겨울방학이 끝나 새학기를 맞이했다. 그 동안 정들었던 친구들과 헤어지면서 새로운 친구들을 만난다는 설레임이 교차하는 새학기를 맞은 것이다.
상급학교를 진학하는 기쁨과 졸업이라는 아쉬움 또한 마음 속 깊이 여울대는 2월이다.
그동안 밀린 공부와 함께 겨울방학을 보내면서, 또는 좋아하는 게임을 즐기면서 겨울밤을 지샌 챔프맨들은 이제 학교로 발걸음을 옮겨야 한다.
항상 우리 챔프맨들은 쌀개방으로 우리 농민들이 어떻게 대처할 것인가를 주시하면서, 오염된 낙동강 수질을 우리들 손으로 깨끗히 만들어가는 데 동참하면서, 과연 공윤의 게임팩 심의의 여파가 어떻게 전개될 것인가에 대해서도 관심을 가지면서 94년 새학기를 힘차게 열어젖혀야 한다. (아, 참! 장영자 아줌마가 어떻게 될 것인가도 관심을 가져야지)
게임챔프는 언제나 한가족임을 외치면서 새학년 맞이 축하 챔프 잔치를 열 계획이다.
언제나 빈 호주머니…하지만 정말 갖고 싶은 게임팩. 비록 모두에게 돌아가지 않겠지만 독자들의 애저린 이야기를 수시로 듣는 챔프 스텝들은 여러분을 사랑하는 마음으로 조그만 자리를 마련했다.

챔핑을 찾아라 II

지난 창간 1주년을 맞아 독자들에게 선보였던 코너로 당시 폭발적인 인기를 얻었습니다. 이번에는 새내기들의 입학식장에서 벌어지는 인기 캐릭터들의 어수선한 모습에서 우리의 귀여운 챔핑을 찾아주세요! 4월호에 게재됩니다.
챔핑은 「게임챔프」의 공식 캐릭터입니다.

챔핑을 찾아라 I

두번째

초무투전2 캐릭터 모으기

이번호부터 드래곤볼 초무투전2에 나오는 인기 캐릭터 8명의 사진이 실린 카드가 나갑니다. 3월호에는 우리의 주인공 '손오반'과 '피코로', '베지타', '트랭크스'의 게임 사진이 나가며 다음호(4월호)에는 '셀', '셀주니아', '잔가', '보자크'가 여러분을 찾아갑니다.
총 8명의 캐릭터 카드를 모으신 후 3월 20일까지 챔프로 보내시면 추첨을 통해 푸짐한 상품을 드리겠습니다. 자세한 내용은 게임챔프 4월호 참조.

세번째

재미있는 대사 집어넣기

챔프 3월호부터 게재하는 오리지널 「아랑전설」 게임만화에서 4월호에 나가는 내용 중 대사가 나가지 않은 부분에 자신만의 재치있는 대사를 넣어주세요. 슈퍼컴보이를 비롯한 푸짐한 선물을 드리겠습니다. 자세한 내용은 4월 참고하세요.

아래 점선을 오려 4월호에 나오는 주인공 4명의 사진과 함께 3월 20일까지 보내주세요

버그를 잡아라 코너에 등장한 미술편, 이런류의 응모가 쇄도하고 있다. 역시 챔프는 왔따다!

"쏟아지는 엽서, 하나되는 챔프가족"

"엄마, 나 학교갔다 올 동안 책임지고 버그 20개 잡아놔야 해!" 게임업계 불가사의 한 일중 하나로 주목을 끌던 챔프 등장 이후 눈에 띄는 현상이다. 이전에는 게임뿐만 아니라 게임에 관련된 잡지만 보더라도 부모님의 눈쌀에 울고 웃었던, 게임을 사랑하고 게임 없이 소화도 불가능했던 신세대 유저들. 하지만 게임에 대한 사회인식이 바뀌어 감에 따라 이제 게임은 부모와 함께 즐기는 현상이 두드러지 고 그 매체는 게임챔프가 전폭적으로 담당하였다. 사회적으로 게임에 대한 인식도가 차츰 긍정적으로 변해가면서 챔프에 밀어닥치는, 애환을 담은 독자들의 엽서들을 챔프에서는 놓칠 수 없었다. 전국의 챔프독자들을 모두 형제로 간주하며(종교에서 말하는 형 제가 아님) 울고 웃을 수밖에 없었던 사연들을 집계하여 살펴보기로 하자.

챔프의 엽서응모 코너는 무려 10여개

챔프의 독자들이 정기적으로 응모할 수 있는 코너는 줄잡아 10개, 비 정기적으로 특별 응모할 수 있는 코너가 5개, 합쳐 15여개가 된다. 특히 응모코너 대부분은 협찬사를 동반한 선물과 점수를 모을 수 있는 챔프점수가 부여된다.

이 챔프점수는 컴퓨터로 합산되어 각 해당점수가 되었을 때 독자의 요청에 따라 선물이 부여되는 것이다. 최고점인 38,000점을 획득하면 64메가 게임기 재규어, 꿈의 게임기로 통하는 슈퍼컴보이는 20,000점만 모으면 된다.

하지만 챔프의 점수는 아득한 '환상의 일'만은 아니다. 챔프에서 부여하는 점수의 대부분은 1,000점을 웃돌고 있어 지구력과 성실성과 끼가 있는 독자들은 꿈을 실현하기도 한다.

독자코너/읽을거리

시간이 따로 없는 엽서작 성에 '깜짝'

"엄마, 나 학교갔다 올 동안 책임지고 버그 20개 잡아놔야 해!"

영구는 늦은 밤까지 공부를 하면서 자투리 시간을 이용해 버그를 잡았다. 챔프의 마감일도 정확히 알고있는 터라 다급함을 알고 있었다. 밤늦도록 잡은 버그가 25개, 그러나 그것만으로 초특급 버그헌터가 되기에는 역부족이였고 누구 보다도 버그를 정확히 잡을만한 국어실력이 충분하지 못한 것을 알고 있었다. 그래서 드디어 엄마의 힘을 빌리기로 작정했다.

평소 게임에 관한 인식을 영구와 같이 한 엄마였기에 서슴없이 그래 갔다와라 엄마가 버그 20개 잡아주마." 어머니는 오전 빨래를 잽싸게 마치고, 집안 정리가 끝나는 대로 젊었을 적 학생잡지를 구독한 기억을 되살리며 가볍게 영구의 일을 거들어 줄 수 있었으며 이후 이 사건을 챔프에 사연을 보내왔다. 그후 동네에서는 "잡지사에 엽서응모하는 것도 대물림이구먼!" 이라는 소문이 자자했고 영구는 그런 자상한 어머니의 모습을 떠올리며 학교 우등생이 되었다는 흐뭇한 이야기가 있었다.

유형별로는 '애걸복걸 형'이 가장 많다

역시 인간이라면 변명이 많기 마련. 이들은 열악한 게임환경을 극복하고자 자구책으로 나선 것이 챔프점수 획득의 길로 나선 것이어다. 집에서는 반대하지…게임은 하고 싶지…용돈은 모자라지… 그래서 결정된 것이 챔프에 대한 온갖 아부인것이다.

챔프에서는 아부형의 단어들을 집계해 보았다.

*** 아부형**

순위	사용단어	%
①	평생을 형님으로 모시겠습니다	32
②	비나이다. 제발, 제발 뽑아주세요	24
③	존경하는 혼다선생님, 제발	13
④	하늘이 무너져도 챔프만은 잊지않겠습니다	7
⑤	저는 돈이 없어요. 제발 게임기를	6
⑥	아빠가 게임기를 박살냈어요. 제발	5
⑦	기타…	13

*** 전형적 협박형**

순위	사용단어	%
①	만약 안뽑아 주시면 챔프를 박살내겠습니다	38
②	평생을 원망하겠습니다	20
③	후환이 두렵지 않으십니까. 뽑으세요!	15
④	한순간의 선택, 당신을 출세시켜 줍니다	9
⑤	벌써 10번째입니다. 누굴 놀리십니까!	5
⑥	기타…	13

*** 선물공세형**

순위	동봉선물	%
①	자신이 가장 아끼는 팬시를 동봉	30
②	자신의 챔프 티켓을 과감히 반납	28
③	초코렛 및 음식을 동봉	12
④	사진을 동봉	7
⑤	기타…	23

*** 편의상 유형별 100%로 잡았음**

과연 어느 코너에 얼마나 응모하나?

위에서도 언급했듯이 챔프엽서는 정기적인 응모코너만 줄잡아 10여개가 된다. 그리고 각 담당자별로 특별 보너스점수 및 선물이 있을 경우 비정기적으로 응모공고를 한다. 그리하여 챔프에 도착되는 엽서는 한달에 약 5,000통을 넘는 것으로 추산된다. 그러니까 게임챔프가 자리잡은 지산빌딩에는 5개의 업체가 들어섰는데 지산빌딩으로 출입하는 우체부아저씨는 단 한 분.

반입되는 우편물의 90% 이상이 챔프 것이라고 열변을 토한다. 그런데 개중에는 마감입박해 헐레벌떡 직접 챔프의 문을 두드리는 독자들이 약 200 여명이 되니 챔프에 쌓이고 또 밤을 새워 엽서를 정리, 파악하는 작업은 상상도 하기 어려울 정도이다.

그러면 과연 어느 코너에 어떤 성격을 띤 엽서가 도착하는지를 보도록 하겠다.

유 예프 오

*** 주요 엽서응모 코너**

	엽서 내용별 성격	월 응모엽서수
버그를 잡아라	버그왕초가 진두지휘를 하며 온갖 점수투하와 초특급 버그헌터로 지정, 슈퍼컴보이 롬팩을 지급, 특이할만한 점은 벌점제도가 있어 응모자 버그발견시 감점제도 있음. * 마감 : 발행월 중순	약 2,500통
금단의 비법	이 코너는 게임 안의 묘수를 발굴하여 한국 게임매니아의 게임실력을 평가하며 유능한 게임인재를 발굴하는데 있다. 그달 최고의 재능꾼에게는 "봉"을 선사하여 수퍼 알라딘보이 롬팩을 지급하며 물론 푸짐한 점수도 하사한다. 특히 마감일이 없으며 내용상 좋은 비법들은 다음호에 선정될 가능성도 있음	약 700통
틴틴갤러리	게임에 대한 재치를 그림으로 정확하게 표현하며 숨은 예술가 발굴과 독자참여를 위해 일익을 담당하며 12월호부터 장원에게 슈퍼컴보이 게임팩을 지급하고 있다. 담당은 그 유명한 이혼다 선생. * 마감 : 마감없음	약 55통
UFO를 잡아라	속칭 챔프판 '윌리를 찾아라' * 마감 : 매달 15일	약 400통
크로스 퍼즐	게임과 관련된 낱말 맞추기	약 300통
겜훈장	게임에 관련된 궁금증을 풀어드리는 코너	약 300통
만남의 광장	챔프를 통한 지면의 만남	약 200통
챔프마당	일명 물물교환이라고해야	약 200통
초음속 퀴즈	수퍼 알라딘보이 전용 재치코너	약 170통
IBM 선물코너	IBM 유저를 위해 다양한 코너 설치	약 200통
	이 하 생 략	

계속 독자 참여 코너를 증설 예정

챔프 스탭들은 항상 챔프독자들을 위해 유익한 코너를 신설하고자 노력하고 있다. 어떤 때는 팩스 및 디스켓으로 응모를 하는 독자들이 있어 챔프 스탭들에게 열의를 보여주었으며 이런 경의적인 사건을 접할 때마다 , 질적으로 탁월한 내용과 단 한명의 낙오자 없는 챔프의 가족으로 이끌고자 결심한다.

앞으로도 더 많은 독자들의 참여를 위해 페이지 증면을 고려 중이며 독자들 중심으로 편집방향을 이끌도록 하겠다.

사진은 챔프를 방문한 독자와 이혼다선생의 기념촬영 장면

공략속보2

드래곤 퀘스트 I·II 맵 완전공개

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/18	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	에닉스	용량	12M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

최근! 챔프에 드래곤퀘스트 I·II의 지도는 왜 공개를 하지 않 느냐고 엄청난 항의가 들어온다. 그게 무슨 인기 가수 스캔들인 것 처럼 숨길 필요가 있느냐는 것이다. 그래서 모든 것을 밝히기로 했습니다. 여러분! 이제 여러분이 공개하라고 하는 것은 웬만하면 다 공개하겠습니다.

드래곤 퀘스트 I

(마이라 마을～림루달 마을)

옛날 한사람의 용사가 어둠의 대왕을 쓰러뜨리고 하나의 전설을 만들었다. 그리고 지금, 그 용사 로트의 피를 이어받은 한 사람이 여행을 떠나 새로운 전설을 남기려고 하고있다.

이 역사적인 여행을 우리 다시 한번 차분히 더듬어 올라가 보자!! 앗! 그러나 이 때 가장 필요한 것은 지도! 그 지도를 여기에 공개한다.

①라다톰 성

처음 게임을 시작하면 여러분은 왕에게 불려가 지금 이 세상을 어둠으로 몰고가려고 하는 용왕을 쓰러드리라는 명령을 받는다. 이리하여! 여러분의 이제 길고도 험한 여행이 시작된 것이다.

성안의 사람들도 이 여행을 위해 많은 충고를 해준다

용왕을 쓰러뜨려 세계를 구하는 것이 바로 여러분의 목적이다!

②라다톰의 마을

이 마을은 여러분이 최초로 방문한 성의 옆 마을이다. 여기에서 여러분은 앞으로의 격렬하고 치열한 전투에 대비해 무기의 장비와 도구들을 사야 한다. 그리고 이 마을 사람들이 용왕 때문에 불안의 나날을 보내고 있는 것을 보고 반드시 용왕을 물리칠 것을 결심한다.

이곳에서 반드시 여러가지 물건들을 구입하여야 한다

③로토의 동굴

용사 로토의 잔해가 많이 남아있는 것으로 유명한 이 동굴은 여러분이 여행할 최초의 동굴이다. 동굴 안은 어두워 불빛이 없으면 한 발도 앞으로 갈 수 없다. 그러나 안심해도 좋을 것이 이 동굴안에는 적이 출현하지 않는다는 것이다.

동굴 안 깊은 곳에는 로토의 메시지가 남겨져 있으니깐 반드시 이것을 확인하라! 이 메시지로 여러분은 또다시 여행을 떠나게 된다

동굴 안은 너무나 어둡다. 이 안을 공기가 흐 르는 것처럼 흘러서 가자!

무기를 사면 반드시 장비시켜 주는 양심적인 가게이다

④가라이 마을

좁고도 험한 길을 몬스터와 치열한 전투로 돌파를 하면 갈 수 있는 곳이 가라이 마을이다. 이 마을은 음유시인이 만들었다고 하는데, 그 탓일까? 마을 구석에서 음악이 흘러나온다.

그러나 지금은 음악에 취해 있을 때가 아니다. 이 마을의 건물 안에 무엇인가 비밀이 있는 듯하다. 그러나 마법의 열쇠가 없으면 안으로 들어갈 수가 없다.

건물 안을 확인하기 위해서는 마법의 열쇠가 필요하다

아니! 이럴수가 여러가지 물건이 가득하다! 그러나 반드시 이 마을에서 살 필요는 없다

이 마을에서는 여러분에게 여러가지 이야기를 들려준다

⑤마이라의 마을

아! 그러니까 이 마을의 명물은 뽕! 뽕! 흘러나오는 온천이다. 지금까지 여기 까지 오는데 엄청 피곤할테니까 이곳에서 온천이나 한번하자! 그리고 이 마을 사람들로부터 마법의 열쇠에 대한 힌트를 얻을 수 있을 것이다.

아! 따뜻한 느낌이 들어! 얼른 안으로 들어가서 한바탕 온천이라도 하고 싶다!

⑥비의 사당

마이라의 마을에서 북서쪽으로 향해 암산으로 둘러싸여진 숲지대를 돌면 만나는 것이 이 사당이다.
이 곳에는 위대한 현자가 살고있으며 전설의 보물을 지키고 있다. 이 보물을 어떤 아이템이 있어야만 손에 넣을 수 있으므로 우선 그 아이템을 찾아야 한다.

보물상자 안에는 무엇이 있을까?

독의 늪지대에서는 HP가 점점 줄어드므로 주의하자

⑦늪지의 동굴

독 늪지대 안에 있는 북알레후걸드와 리무달섬을 연결하는 동굴이다. 그 안에 있는 방에는 열쇠가 있어야 들어갈 수 있는데 우선 리무달 섬으로 건너자.

⑧리무달 마을

늪지의 동굴을 벗어나면 리무달 마을에 도착. 이곳에는 마법의 열쇠를 파는 상점이 있다. 마법의 열쇠를 손에 넣으면 라다톰 성으로 돌아가자!

패밀리용에서는 없었던 여행 상인이 있다

드래곤 퀘스트Ⅱ

(문페타의 마을~문브루크 마을)

①로렌시아 성

「Ⅱ」의 세계는 「Ⅰ」의 세계에서 100년 후. 대신관 하곤에 의해서 암흑의 세계로 다시 돌아간 세계를 구하는 것이 로렌시아 왕자의 임무이다. 지금! 여러분은 이곳 로렌시아 성에서 다시 여행을 시작하는 것이다.

②리리자의 마을

이트코의 왕자를 친구로 하기 위해 사말트리아 성을 목적으로 해서 여행을 떠나는 여러분이 처음 방문하는 마을이다. 이곳에는 여러가지 방어기구와 공격무기들이 풍부하므로 이곳에서 철저히 준비하여야 한다.

문브루크는 여기에 가깝다

문브루크에 불길한 징조가…

③사말트리아 성

드디어, 그리고 간신히 성에 도착하였는데 왕자는 방금 전 이곳을 떠났다고 한다. 자! 이제 여러분은 왕과 공주의 이야기를 잘듣고 그의 발자취를 뒤쫓아가야 한다.

④용자의 천 동굴

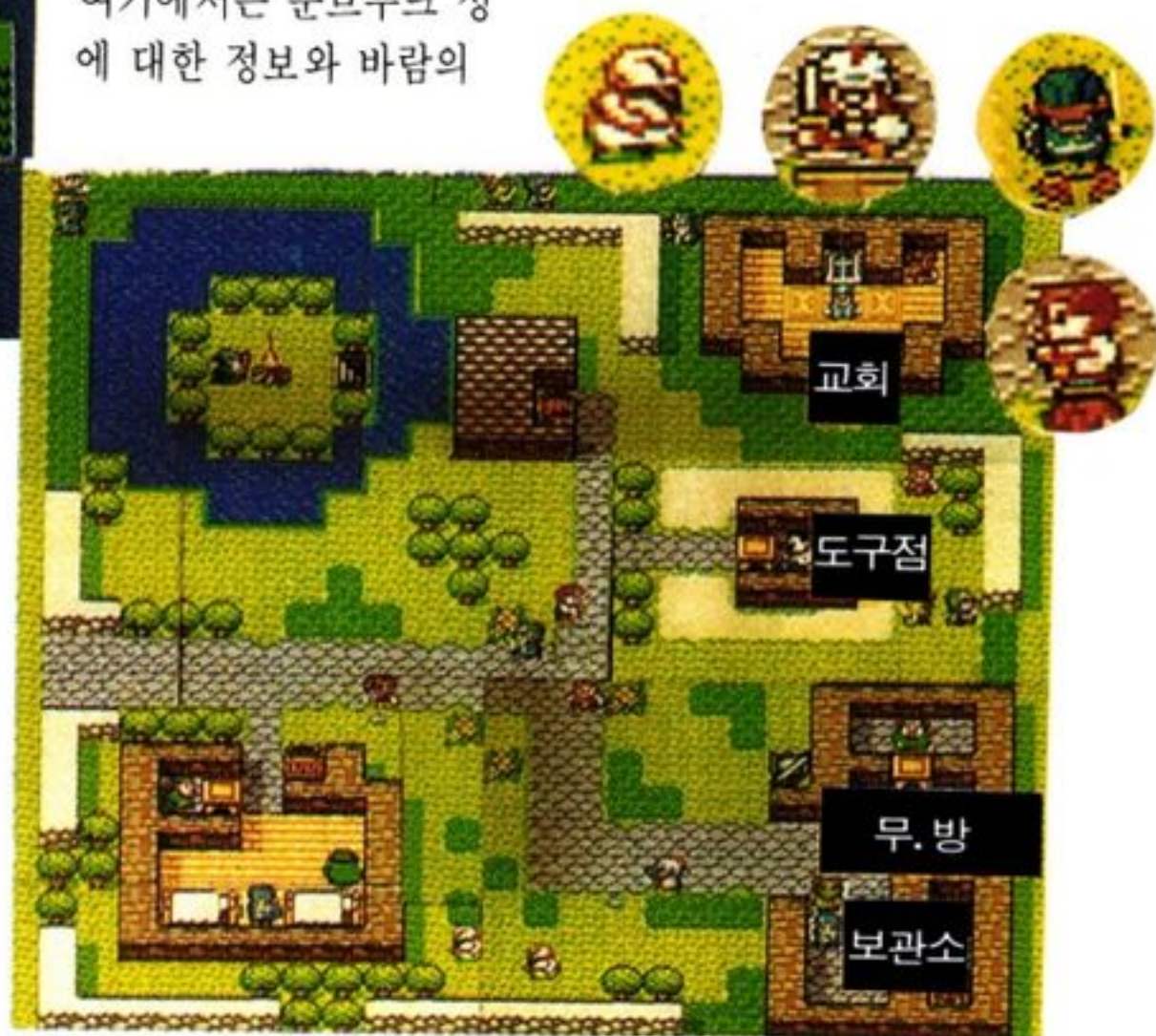
전투와 여행으로 피곤한 용자는 반드시 이곳에서 세례를 받아야 한다. 물론 여러분도 그런 목적으로 이곳을 방문했을 것이다. 그러나 이것이 웬 말인가! 방금 전 이것에서 사말트리아 왕자가 다른 곳으로 갔다고 한다.

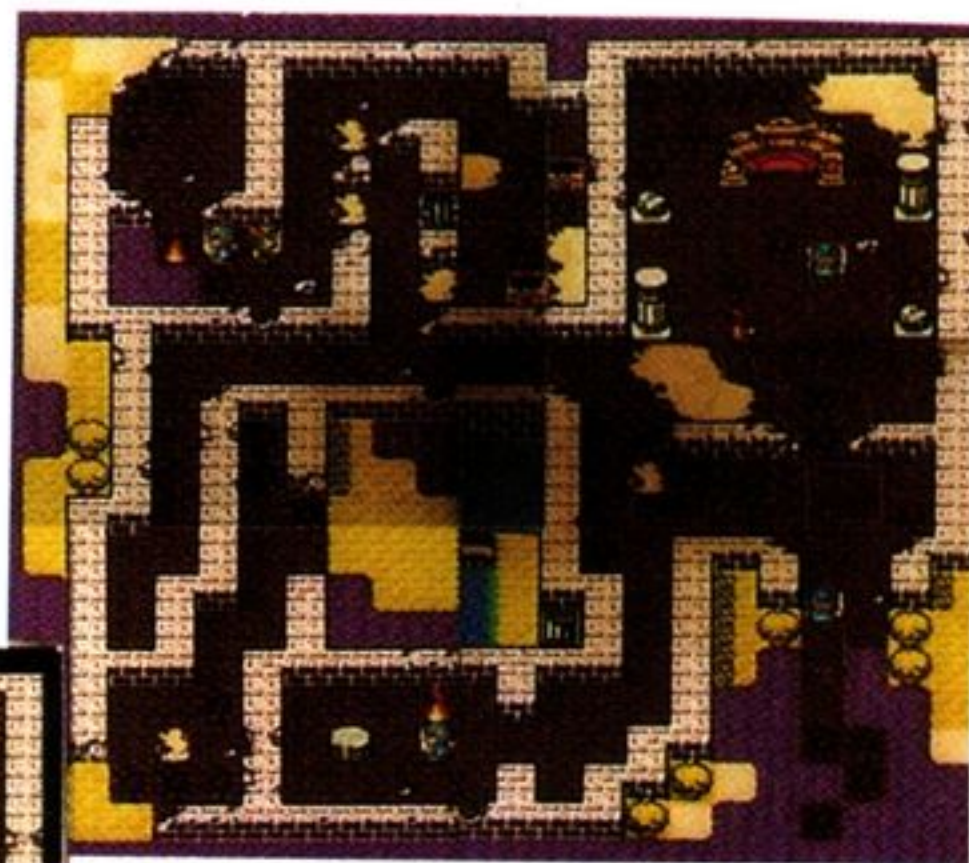
⑤로렌시아 남쪽 창고

이 창고에서는 성을 열 수 있는 열쇠를 찾는데 결정적인 증거를 듣는다.

이 아저씨의 이야기를 잘듣자!

⑧문베타의 마을

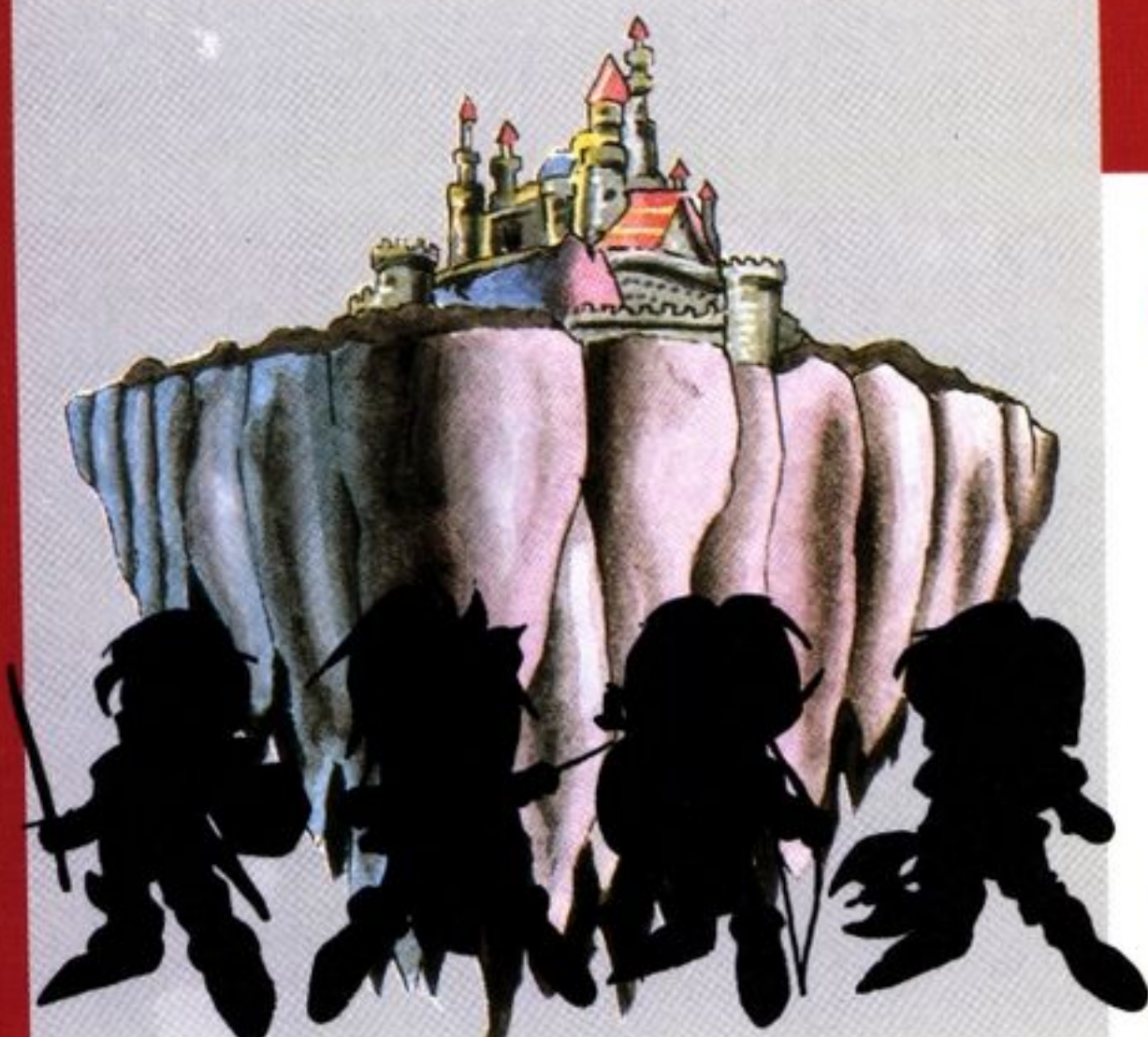
신대륙을 통과해 최초로 발견한 곳이 바로 이곳이다. 여기에서는 문브루크 성에 대한 정보와 바람의 맨트라고 하는 아이템에 대한 정보를 얻을 수 있다.

⑨문브루크 성

하곤에게 엄청난 공격을 받은 이 성은 다시 마물들의 등지가 되었다。과연 왕녀는 어디에 있는 것인가?

⑥호수의 동굴

호수로 둘러싸여진 이 마을에 도착했을 때, 여러분의 바로 뒤에 강심장을 가진 여러분의 친구가 있을 것이다. 자! 이 친구와 함께 어둡고도 복잡한 이 동굴 안으로 들어가야 한다.

아! 미끈미끈해! 이상한 느낌이다. 그러나 이 안에는 반드시 보물상자가 있을 것이다

⑦로라의 문

2번째의 친구 사말트리아 왕자와 함께 이번에는 3번째의 친구인 문브루크 왕녀를 찾기위해 여러분은 반드시 이 문을 통과해야 한다. 이 문을 통과하면 문브루크 성을 찾을 수 있을 것이다.

에스트폴리스 전기Ⅱ

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	타이토	용량	16M+ 64K 램	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미 정	기 타	배터리 백업	게임 난이도	AⒷC DEF

뛰어난 색채감과 치밀한 게임 구성으로 챔프에서도 이미 공략을 한 바 있는 에스트폴리스 전기가 드디어 그 속편의 정보가 여기 있다. 더욱 뛰어난 모습으로 그 모양을 바뀌어 출현한 이번「Ⅱ」는 완전히 다른 게임으로 여러분을 환상의 세계로 인도할 것이다…

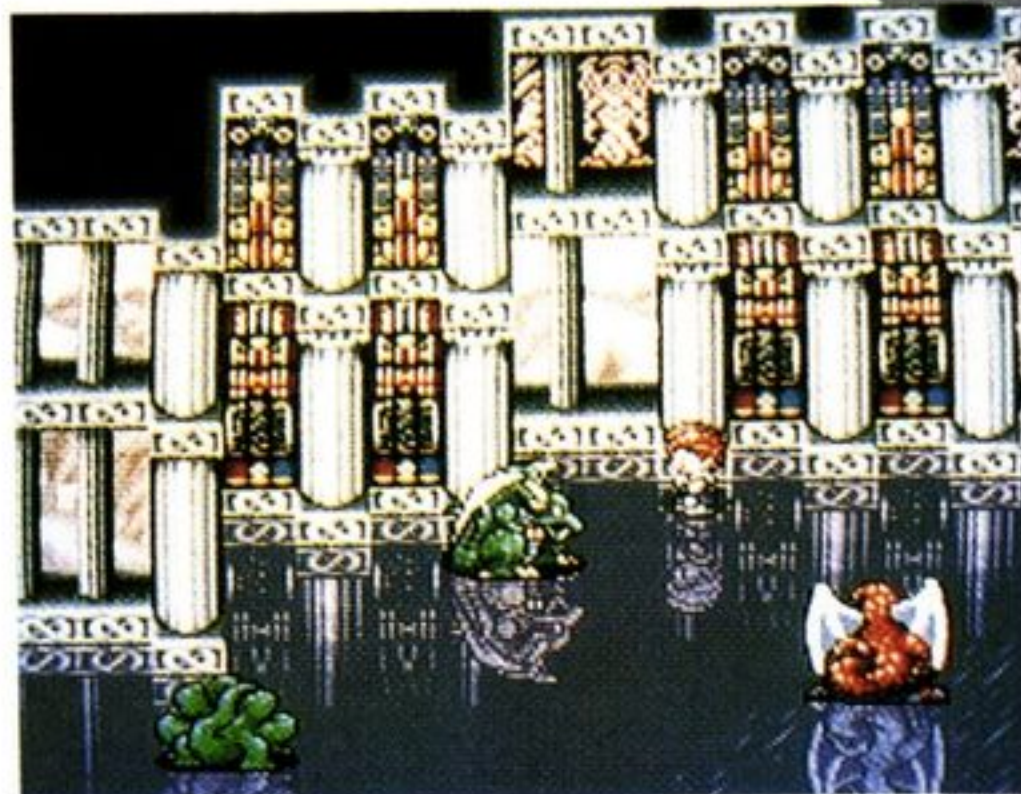
「Ⅱ」의 특징이 바로 여기에 있다!

이 게임은 이미 여러분도 잘 알고 있듯이 크게 나누어 3개의 세계가 존재한다. 전작은 그 중 1번째 세계만을 그린 것이고, 이번「Ⅱ」는 전작의 오프닝에서 본 '허공도 전몰'에 의한 앞의 시대를 중심으로 스토리를 전개해 가는 것이다.

이 게임은 4명의 광신(狂神)과의 치열한 전투를 벌이는 4명의 기사 마키심, 세레나, 가이, 아티의 이야기를 그린 것이다. 그리고 전작에서 수수게끼에 붙여졌던마키심과 세라나의 만남이 이번「Ⅱ」에서 밝혀진다.

더욱 세련되어진 그래픽!!

선삭보다도 몇 배의 용량을 사용해 만든「Ⅱ」에서는 그래픽, 사운드, 스토리, 시스템 모든 분야에서 전작 보다 훨씬 파워 업되었다. 이 중에서도 역시 여러분을 놀라게 해 줄 것은 그래픽!! "이제 스퀘어사와 에닉스 게임만 대단히 뛰어난 그래픽을 만들 수 있는 것은 아니다"라고 타이토 제작자들은 야심만만하게 말한다.

그러나 그래픽만 변한 것은 아니다. 시스템과 사운드, 스토리 등도 여러분을 또한번 경악과 충격의 세계로 몰고 갈 것이다.

섬세한 그래픽

마루에 비치는 몬스터들의 모습도 상세히 표현되어 있다. 아니! 이건 게임이 아닐지도 몰라!

건물도 완전히 새로워져 졌다

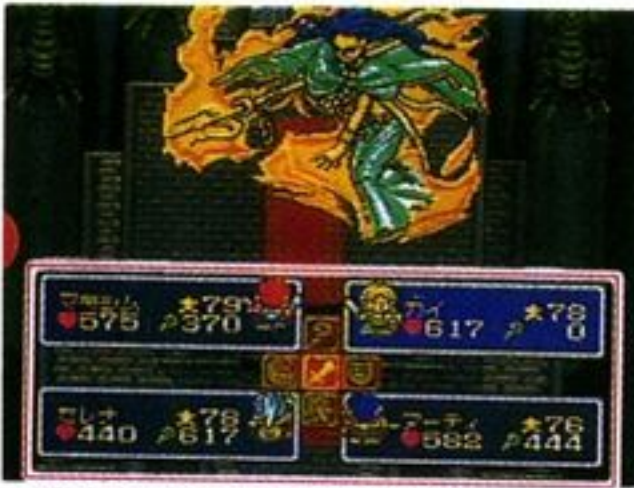
탑 주위를 걷고 있는 주인공!!

전투 시스템이 대폭 변했다

롤플레잉 게임을 좋아하는 사람은 누구나 스토리도 기대를 하지만 전투 장면도 무척 기대한다. 그러나 이 점은 여러분이 걱정을 하지 않아도 좋다. 이번에서는 스탭 무브 시스템(캐릭터가 움직이면서 전투를 하는 시스템)을 도입한 전투 장면으로 더욱 생생하고 리얼한 전투를 즐길 수 있게 되었다.

기존 액션 롤플레잉 게임과 비교를 할 때 액션 롤플레잉 게임의 경우는 몬스터와 아군 캐릭터 모두 움직였으나, 이 시스템은 적 캐릭터는 움직이지 않는다는 특징을 가지고 있다. 플레이어가 한 발 움직이면 적 몬스터도 한 발 움직인다. 그리고 이들이 접촉을 하면 전투가 시작되는 것이다.

그렇기 때문에 아무런 생각도 없이 이곳 저곳 돌아다니는 것은 너무 위험하다. 이 게임은 또 전작과 마찬가지로 커맨드 입력 방식의 전투 시스템을 채용하였다.

전작

4인의 커맨드가 모두 표시되었다

'Ⅱ'

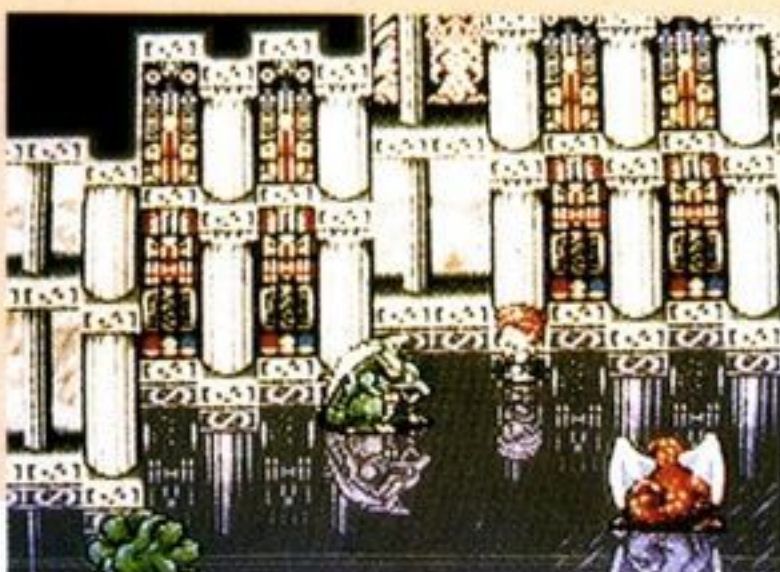
이번 작품에서는 한사람 한사람씩 표시된다

적 몬스터의 이름도 표시된다

적에게 공격을 당했을 때는 이런 식으로 KO ! 된다

화면에서는 언제나 한명의 캐릭터만 등장한다

플레이어의 움직임에 따라 적 움직임도 변한다

적과 보물 상자는 이런 느낌으로 출현한다

그러나 적과 접촉을 하게 되면 전투가 시작되는 것이다

화려하고 뛰어난 전투 장면은 이 게임의 최대 특징이다

잠깐만

담력 테스트

하비스페이스 컬럼이 없어진 이후로 재미있는 기사 자료가 뒤늦게 도착했다. 이것은 친구들끼리 모였을때 담력을 테스트하는 놀이이다.

이 테스트에 성공한 사람은 진짜 담력이 쎈 사람이다.

1. 밤에 빼먹는 괴상한 사나이를 뒤쫓아 가서 몰래 훔쳐 보다 들켜서 집에 숨어 있었는데 그사람이 와서 한말 '바로너지 ! '라고 큰소리로 얘기하며 옆에 있는 친구를 놀라게 해준다. (안놀라면 왕담력)

2. 한밤중에 불을 끄고 손전등으로 자신의 얼굴을 아래에서 비춘 후 거울에 비춘 자신의 모습을 뚫어지게 쳐다보면 다른 사람의 얼굴이 보인다는데… 믿거나 말거나 ! (30분 동안 있으면 왕담력)

3. 하얀옷을 입고 한밤중에 공동묘지 근처의 컴컴한 곳에 서서 '이리와 ! 이리와 ! '라고 10번을 외친 다음에 100발 자국 앞으로 갔다 뒤를 돌아 보면 뒤에 시체들이 서있을지도 모른다는데 가던 길을 180도 돌려서 다시 그자리로 가면 왕담력.

세가지 테스트에서 성공하면 진짜 왕담력이다.
주의사항 : 불쌍사가 일어나도 본사의 책임은 아님. 그것은 바로 귀신의 책임이다. 심장이 약한 사람은 삼가하세요.

* 재미있는 소재를 보내주신 정지호 ( )군에게는 게임팩 1개를 드리겠습니다.

훼다

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수 준	일본어 상
	제작사	야노만	용량	20M	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타	배터리 백 업	게 임 난이도	AⒷC DEF

일본에서 폭발적인 인기를 누렸던 만화를 주제로 만든 게임!! 원작 자체가 너무 뛰어나기 때문에 스토리는 말할 필요도 없다. 그러나 이 게임은 단지 그래픽과 스토리만으로 평가할 수 없다. 그것은 여러분을 깜짝 놀라게 할 새로운 시스템과 박력있는 비주얼이 준비되어 있기 이다.

비주얼로 엮어지는 환상적인 시뮬레이션 게임!!

이 게임은 전 세계를 자기의 지배하에 두려고 하는 발포모리아 제국과 이름 없는 전사들의 집단인 '알카디아' 해방군과의 뜨겁고 화끈한 전투를 소재로 만든 시뮬레이션 게임이다.

총 12개의 에리어로 나뉘어진 '스크데리아'대륙을 무대로 해서 격력한 전투가 펼쳐진다. 이 게임에는 개성이 풍부한 캐릭터들도 많이 등장하고, 전투장면에서는 각 캐릭터마다 리얼한 애니메이션을 볼 수 있다는 것이 최대 특징이다.

무리지어 있는 적들을 쓰러뜨리고, 수많은 임무를 클리어해 가는 것이다

리얼한 전투 장면에 주목하라!!

몇 번이고 재미있게 즐길 수 있는 멀티 시나리오!!

훼다에서는 스토리의 진행 방식과 전투상황(적을 어떤 위치에 둘 것인가?), 부여되어진 임무를 어떻게 성공하느냐에 따라서 9개의 칭호를 손에 넣을 수 있다. 붙어진 칭호에 의해서 그 후 스토리 전개 등이 완벽하게 변한다. 물론 그 이후 엔딩도 무려 9개나 준비되어 있다.

기본적인 게임의 흐름!!

1. 마을 안에서 정보 수집, 친구들과 우연히 만나다
2. 전투 임무(그 장의 목적이 나뉘어 진다)
3. 적과의 전투(시뮬레이션)
4. 전투 임무 완수 (→ 마을 안에서 정보 수집으로 돌아감)
5. 장 마다 큰 목적을 이루고 나면 칭호를 얻을 수 있다!!

한 편의 영화 같은 게임 시스템!!

전투 장면에서는 아군 뿐만 아니라 적의 움직임도 전부 애니메이션으로 표현된다. 움직임이 무척이나 섬세하고 뛰어나 마치 영화를 보는 듯한 느낌이 든다.

캐릭터는 3종류의 특성으로 나눌 수 있다!!

이 게임의 주인공은 임무를 클리어하고 나면 3가지의 칭호를 얻을 수 있는데, 칭호는 선(로우), 중립(뉴트럴), 악(카오스)의 3종류의 속성으로 구분된다. 또 친구가 될 수 있는 캐릭터들은 30 이상이 등장하지만, 진짜로 친구가 될 것인가 남이 될 것인가는 이 속성에 따라 좌우된다. 따라서 각 캐릭터들도 각각의 속성이 결정되어 있기 때문에 중립의 캐릭터 외에는, 주인공과 같은 속성의 캐릭터만 친구가 되어준다.

여러가지 종족의 캐릭터가 등장한다

여러 종류의 캐릭터들과 합작으로 제국군과 전투를 하는 것이다

전투는 12인까지 참가

임무를 하나하나 완수하는 것이 따라 친구들은 점점 불어나지만, 실제로 전투에 참가할 수 있는 것은 12인까지이다. 자! 지금 부터 어떤 캐릭터를 선택해서 전투를 해갈 것인가는 여러분의 손에 달려있다. 승리의 열쇠는 언제나 여러분의 손에 들어 있는 것이다.

누구를 선택할 것인가는 플레이어의 마음이다

캐릭터가 가지고 있는 능력을 어떻게 발휘할 것인가는 무척이나 중요한 일이다

발포모리아 제국군

제국의 최고 기간인 원로원이 세계 지배를 목적으로 하고 조직한 공포의 치안 유지군! 이들을 스크디리아 대륙을 최초 목적으로 하고 행동을 개시한다

코발트 악셀레이세스
발포모리아 제국 원로원으로 부터 스크디리아 대륙의 총 감독관으로 임명되었다. 그러나 그의 마음 속에는 엄청난 야망이 움트고 있었다

타스크 브레스트레이트
브라이언과는 옛부터 친구인 제국군의 젊은 사관. 그러나 적으로서 브라이언과 어떤 관계를 유지할까?

룰 파
제국군에서는 나이트라는 칭호를 갖는다. 그는 압도적인 기동력으로 상대방을 공격한다

알카디아 해방군

제국의 지배에 반기를 들고, 공화국 제도와 소수 민족의 해방을 목적으로 하는 조직. 언제나 무장을 하고 있지만 전투를 목적으로 조직된 것은 아니다.

브라이언 스텔버트
이 게임의 주인공으로 제국군에서 이름이 널리 알려진 전사였지만 제국군에게 회의를 느끼고 해방군으로 돌아선다

던 더레스트
보기에는 험상궂지만 실은 마음이 처녀처럼 부드럽다. 여러분이 보시는 바와 같이 그의 파괴력은 엄청나다

에리스 위드랜드
고아들을 돌보아 주고있는 마음씨 착한 간호원 아가씨. 공격력은 전혀 없지만 그녀의 치료 마법은 대단하다

로이스 헤마니아
그의 아버지는 제국의 병사단장이지만 그는 해방군의 여전사. 아버지의 나쁜 뜻에 반기를 들고 가출을 했다

료우칸
술과 여자 그리고 살육으로 살아온 파괴승. 그러나 지금은 개과천선을 했다나. 아무튼 그는 회복마법이 특기이다. 그러나 대단한 공격력도…

엘 노스 웨인드
숭고한 이상을 찾아 다니는 수행자! 스스로의 수행을 위해 해방군에 들어갔다. 그는 공격 마법이 특기이다

…시스틸
…와 같은 종족인 …드라. 그는 여성 캐릭터이지만 그녀(?)의 실력 앞에서는 어느 누구도 고개를 숙인다

아인 마크드갈
자유와 이상을 추구하여 브라이언과 함께 제국군에서 탈출했다. 자존심이 강한 쌈 잘하는 친구이다

SD건담 GX

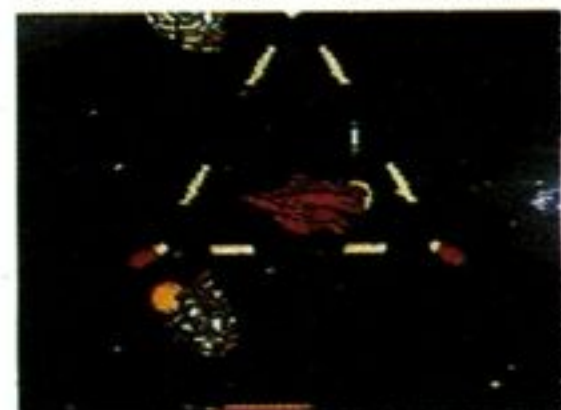
슈퍼컴보이	현지 발매일	94/2/예정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

호평을 받았던 전작 「SD건담X」가 훨씬 향상되어 다시 우리곁으로 돌아온 「SD건담GX」. 에니메이션 「기동전사 건담」의 전투를 완전 재현하여 액션과 시뮬레이션이 완벽하게 조화를 이루었다. 전작에 비해 많아진 장비와 새로운 룰이 더해져서 전투가 다양해지고 흥미만점의 게임이 되었다.

전장을 누비는 MS기

군의 지휘관이 되어 MS에 몸을 싣고 전장을 누벼라!

함선과 맵은 눈에 띄게 늘어났고 조작성도 향상, 폐기 커맨드와 간접공격 등의 새로운 룰도 더해져서 전투가 흥미진진하게 되었다. 특히, 「대장 MS」의 새로운 룰은 전투를 더욱 스릴있게 하였고 승리의 조건이 "적의 대장 MS기를 쓰러뜨리는 것"으로 바뀌었기 때문에 열세에 몰린 군도 한방의 공격으로 역전이 가능하므로 전술의 폭이 넓어졌고 가장 비싼 MS기도 사용할 수 있게 되었다.

새로운 타입의 전용기로 수준 높은 전투를

지구에서의 전투

6가지의 전투타입

전투를 승리로 이끄는 플레이어의 전략세우기

「덴도로비움」과 「노이질」의 대결

「기베라테트라」와 「GPOIFb」의 자존심을 건 전투

0083MS의 화려한 등장!

「기동전사 건담 0083」의 등장, 지온에서 가장 거대한 「MA 노이질」과 핵병기를 장비한 「GPO2」등 이 모든 환상적인 격투기를 사용할 수 있게 되었다.

연방군 시험비행기 「GPOIFb」

지온의 거대 모빌병기로 프라즈마 리더를 사용할 수 있는 「발바로」

MS부대의 중심공격이 되는 핵병기를 장비한 「GPO2」

시험 비행기 MS

전작에서 볼 수 없었던 강, 그라브로, 구프라는 시험 비행기 MS가 등장하여 TV시리즈의 모든 전투가 재현 가능하게 되어 다채로운 전투를 즐길 수 있다.

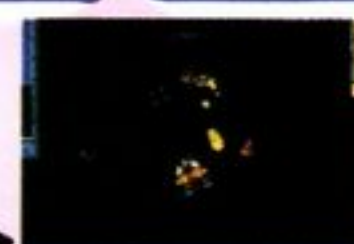
극지전용MS 「구프」

강력한 미사일을 탑재한 MS 「강」

박력만점의 3D 대함전투

전작에서 가장 재미없었던 도시점령, 대함전투가 새로운 3D 액션배틀이 되어 MS전과 같이 전투의 경과를 비주얼로 알아볼 수 있어서 현장감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. MS가 전함을 향해 급강하하는 모습은 정말 장관이다.

급강하하는 MS 「멧시라」

「무사이」 대 「GPOIFb」

현재의 전황을 판단할 수 있는 전체맵

개구장이 바니

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/3/예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	선소프트	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

세계적으로 대힛트를 기록한 에니메이션「개구장이 바니」가 슈퍼컴보이의 액션게임으로 새로이 우리들 앞에 등장하였다. 한바탕 크게 웃을 수 있는 유쾌한 액션이 가득 담겨있다. 그럼, 이제부터 바니의 리얼하고 장난스러운 액션을 보러 떠나볼까요? —

돌아온 바니의 대모험!!

이 게임은 스크롤형의 액션으로 다양한 방해자들을 물리치면서 진행해 가는 것으로 토끼인 바니가 높이 날아 뛰어다니는 귀여운 액션은 애니메이션처럼 생생하고 재미있다. 여기서 바니의 화려한 특기를 실컷 맛 볼 수 있을 것이다.

날기

이렇게 날아다니는 내 모습 어때요?

던지기

이 케잌먹고 나의 길을 막지마라

여러분의 귀염둥이 바니예요

차기

에어로빅한 보람이 있네

바니의 강력한 적들

모두 바니의 모험에 방해가 되는 적들이지만 미워할 수 없는 캐릭터뿐이다.

도토리가 홍당무보다 훨씬 좋다고 말하는 리즈

바니! 내 화살을 피해갈 순 없을걸

눈치채지 않게 살금살금

나의 사격솜씨를 무시하다니

2개의 스테이지 소개

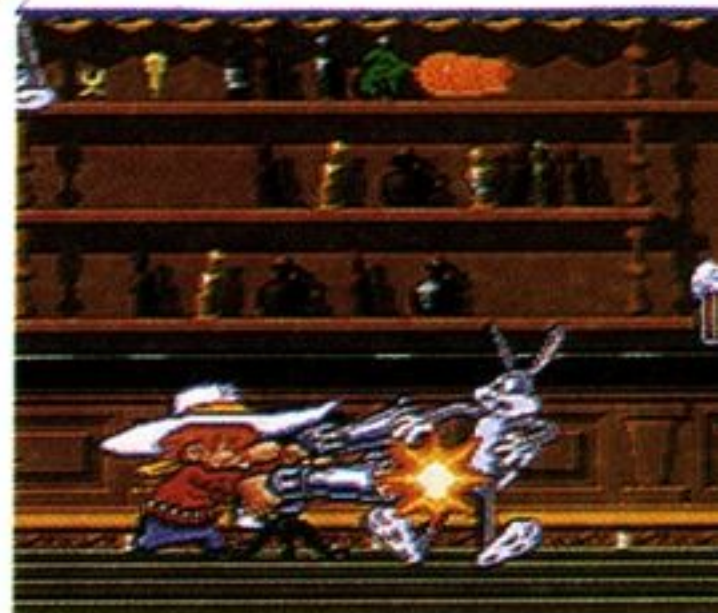
스테이지 1은 은빛의 설원을 배경으로 펼쳐지는 모험. 케잌, 다이나마이트, 뼈다귀 등의 아이템이 가는 곳마다 떨어져있으니 잘 주워모으면서 진행한다.

전 홍당무하고 라면 어디라도 좋아요!

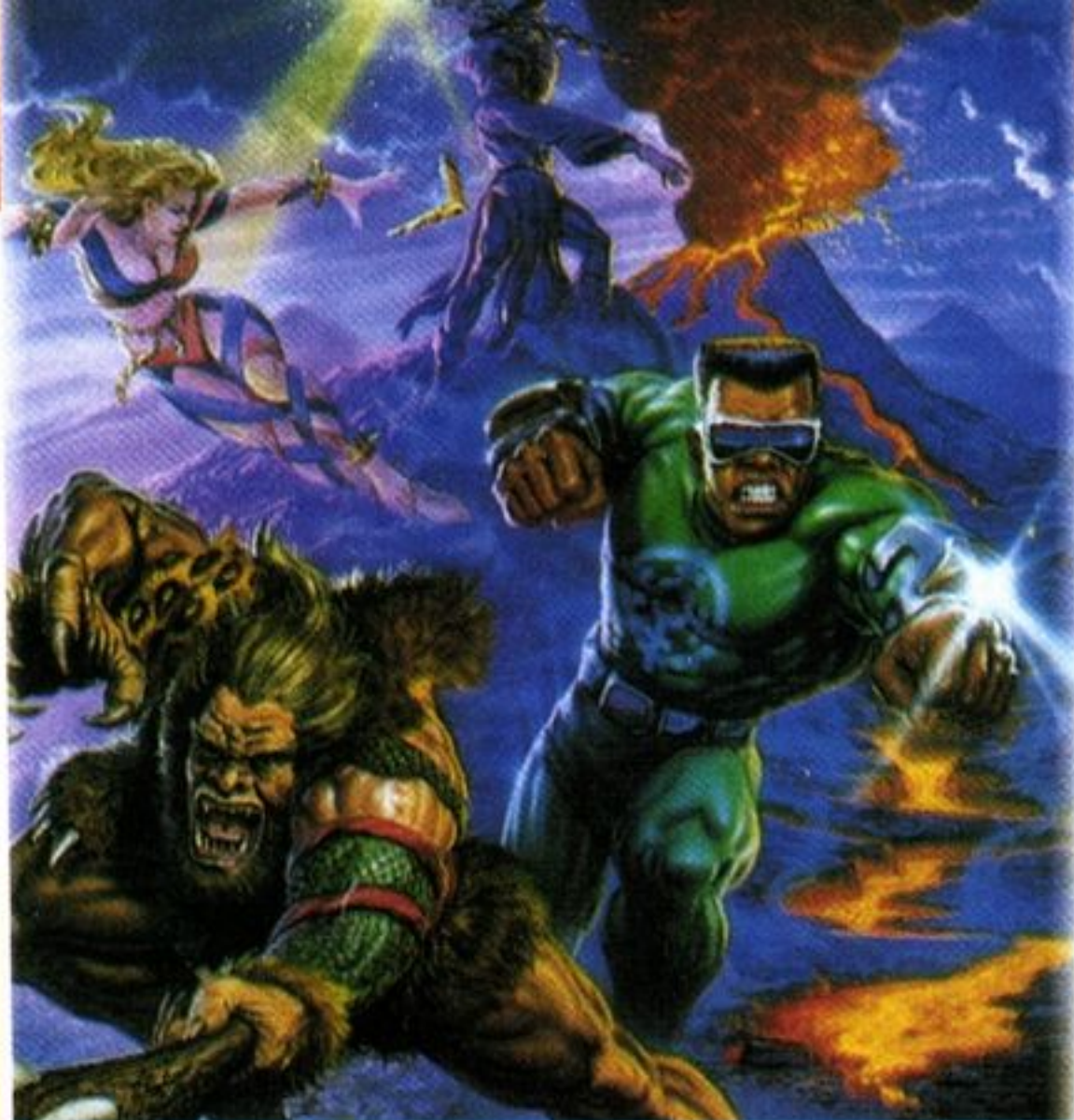
에고에고 내 피부색이 왜 이렇지?

홍당무는 나의 생명

개를 유인하는데는 이게 제일이야

스테이지 2는 황토빛 서부에서 펼쳐지는 한판의 서부극이다. 총잡이, 꼬마 인디안이 그들의 갈고닦은 총과 활의 솜씨를 맘껏 발휘할 수 있을지 걱정이다.

너는 이제 독안에 든 토끼다

비겁하게 합동공격이냐

멍청하게 크기만하면 뭐해

이터널 챔피언

수퍼알라딘보이	현지 발매일	94/2/14	장르	대전 액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

최근 대전액션 게임의 인기를 타고 미국 세가사에서 지금까지와는 차원이 다른 24메가 대용량의 대전액션 '이터널 챔피언'을 발표하였다.

시간을 초월하여 챔피언이 되기 위해 9인의 냉혹한 전사들이 펼치는 불꽃튀는 격투, 스트리트 화이터를 능가하는 캐릭터의 크기와 독특한 기술은 우리가 지금까지 기다려온 보람을 느끼게 해준다. 그럼, 영원한 챔피언을 찾아 시간의 여행을 떠나보자.

24메가로 이루어진 웅장한 스토리

선과 악, 밝음과 어둠, 행복과 절망의 싸움은 어느 시대에도 끊이지 않고 계속되어 온 완벽한 조화였다. 지금 이 균형이 깨어질지 모르는 위기에 처해있다. 그러나 어느 시대이건 이 복잡한 싸움에서 살아남는 영원한 챔피언은 존재하는 것이다.

그는 바로 이 위기를 해결하고 파괴를 멈추게 하고 균형을 이루게할 수 있는 단 하나의 희망이다. 이 어두운 미래를 구하기 위해 서로 다른 시대의 뛰어난 전사를 되살려라! 과연 누가 우리의 미래를 구할 영웅일까? 아무도 대답할 수 없는 질문이다. 이 해답을 찾기위해 전투는 시작된다.

이터널 챔피언의 오프닝

완벽한 격투를 위한 훈련 스테이지

각 캐릭터마다 7개 이상의 스페셜 기술, 35개가 넘는 생생한 그래픽, 2인 플레이가능,
다양한 격투시간과 스피드 등을 자랑하는 이터널 챔피언은 SNK의 용호의 권을 능가하게 해준다. 본격적인 격투에 들어가기 전에 동작을 익히고 연습을 쌓는 스테이지가 준비되어 있어서 격렬하고 생생한 격투를 가능하게 해준다.

①트레이닝 스테이지

시합에서 이기려면 반드시 연습을 해야한다. 격투에 필요한 기술을 익히고 연마하는 스테이지이다.

다양한 종류의 연습메뉴

연습지역

으악! 성적표는 싫어

②체력 테스트 스테이지

화면의 이곳저곳에서 플레이어를 내던지는 금속성의 스테이지. 얼마나 오랫동안 견딜 수 있는지, 몇곳을 파괴했는지에 따라서 점수가 매겨진다. 몸으로 때우면 되겠지라고 생각하면 큰코 다치기 쉬운 스테이지이다.

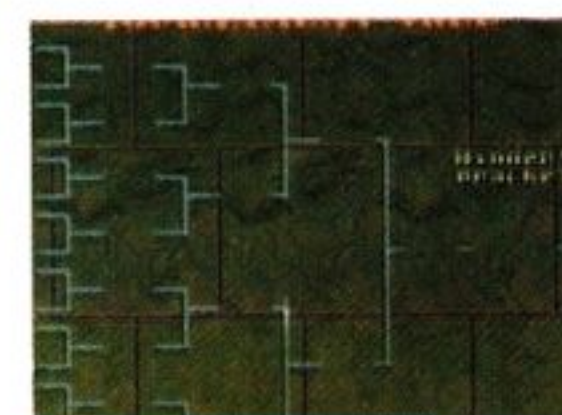
어디 해보자

③맹훈련 스테이지

지금까지 쌓아온 훈련을 시험해보는 스테이지로 실전에 임하기 위한 가장 좋은 연습을 할 수 있다. 최후의 연습이다.

쉐도우의 연막작전

④토너맨트 모드

이제 챔피언의 길까지 절반정도 왔다. 32명이라는 많은 상대중에서 과연 당신은 어느정도의 위치에 있을까?

챔피언의 길은 아직도 멀다

시간을 뛰어넘은 개성적인 9인의 캐릭터

쉐도우 야모토

시대 : 1993 A. D.
격투 스타일 : 체술

흑난 꽃이라고 씌여진 거대한 판넬을 배경으로 격투를 펼치는 여자 닌자. 단검, 다양한 독을 연막으로 사용하여 사라지는 기술과 체술을 사용

라슨 타일러

시대 : 1920 A. D.
격투 스타일 : 버마 제비 쿵후

샤오린 절에서 유래한 이 쿵후는 공격에 맞서 자신을 보호할 수 있는 기술. 코트자락을 휘날리며 하늘로 날아올라 공격하는 모습이 멋있다. 그러나 타일러의 모습에는 챔피언이 되기 위한 고독함이 비친다.

조나단 블래이드

시대 : 2030 A. D.
격투 스타일 : 권법

주먹기술인 권법은 변화하는 상황에 대처하는 액션, 파워, 작고 큰 동작을 조절하는 유연성을 가진 것이 특징이다.

제타 맥스

시대 : 1899 A. D.
격투 스타일 : 프랑스와 인도네시아의 기술을 복합

프랑스와 인도네시아에서 배운 기술을 이용하여 화려한 격투를 펼치는 제타. 가볍고 빠른 펀치를 날린 후 살짝 피하는 민첩한 기술과 부메랑을 멋지게 날리는 아름다운 캐릭터이다.

미드나잇

시대 : 1967 A. D.
격투 스타일 : 차단 공격

화학 병기로 인해 온몸에 물집 투성이가 된 미드나잇. 상대의 체력을 흡수하고 안개가 되어 보이지 않는 공격을 가하는 그의 모습은 마치 흡혈귀같은 느낌을 준다.

트라이던트

시대 : 1692 A. D.
격투 스타일 : 합기도

팔에 달려있는 뾰족한 삼지창으로 상대를 겁먹게 하는 트라이던트. 그러나 투구를 쓴 머리는 그의 최대 약점이다.

슬래쉬

시대 : 699 B. C.
격투 스타일 : 곤봉 휘두르기

간단하지만 아주 효과적이고 심한 고통을 주는 공격을 하는 9인의 캐릭터 중 가장 힘이 센 슬래쉬. 곤봉을 휘두르고 거대한 몸으로 적을 질식시키는 슬래쉬의 모습은 조금 멍청해 보이는 것이 단점이다.

자비어

시대 : 110 B. C.
격투 스타일 : 삼지창 공격

드래곤이 조각된 마법의 지팡이를 이용하여 상대를 변신시키는 기술과 그것으로 공격을 막아내는 기술로 격렬한 격투 보다는 지팡이가 그려내는 곡선의 그래픽이 뛰어난 캐릭터이다.

랙스 코즈웰

시대 : 2345 A. D.
격투 스타일 : 킥복싱

강력한 킥과 파괴적인 펀치를 혼합한 공격을 가하는 사이보그 전사 랙스. 가장 격렬한 공격을 펼치며 레이저와 에너지 볼 등의 발달된 무기를 사용하는 터미네이터같은 캐릭터이다.

신작라인

슈퍼 메트로이드(SFC)

장　르 : 액션
용　량 : 24M
가　격 : 미정
제작사 : 닌텐도
발매일 : 미정

플레이어는 의문의 생명체 「메트로이드」를 둘러싸고 우주 해적과 전투를 해 간다. 전투의 무대는 제1작과 같다.

남국소년 파푸와군(SFC)

장　르 : 액션
용　량 : 8M
가　격 : 8,800엔
제작사 : 에닉스
발매일 : 94년 3월 25일

건마단을 상대로 의문의 보석을 싸고 기묘한 세계에서 싸워 간다. 경험치를 입수하면 공격의 유효범위와 그래픽도 변화한다.

소닉 블러스트맨 2(SFC)

장　르 : 액션
용　량 : 8M
가　격 : 9,500엔
제작사 : 타이토
발매일 : 94년 3월 18일

먼 은하 저편에서 찾아온 정의의 전사 블러스트맨이 다시 슈퍼컴보이에서 등장한다. 소니아와 쵸치야의 2인이 새롭게 추가된다.

키구르미 대모험(SFC)

장　르 : 롤플레잉
용　량 : 미정
가　격 : 9,700엔
제작사 : 헥트
발매일 : 94년 4월 예정

과자와 나무덤불로 만들어진 6개의 3D 던전을 탐색하는 롤플레잉 게임. 플레이어는 다채로운 능력으로 인형을 해방시켜야 한다.

FX트랙(SFC)

장　르 : 레이스
용　량 : 8M
가　격 : 미정
제작사 : 닌텐도
발매일 : 94년 2월 예정

「스타폭스」에서 본 폴리곤의 화면이 카 레이스에 다시 태어났다. 「FX 칩」에 의해 게임의 스피드감을 살린 박력만점의 레이스게임.

독립전쟁(SFC)

장　르 : 시뮬레이션
용　량 : 10M
가　격 : 11,800엔
제작사 : 코에이
발매일 : 94년 3월 예정

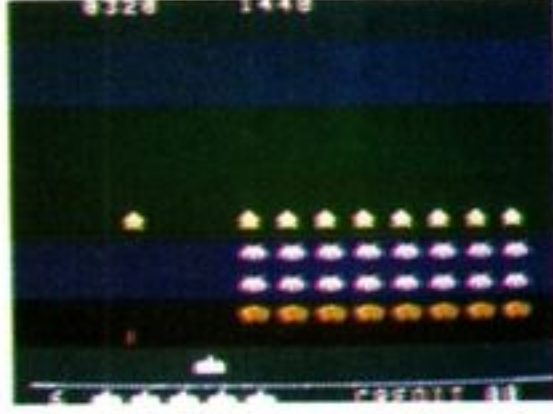
아메리카의 독립전쟁을 소재로 한 시뮬레이션이 등장. 아메리카군이 영국군의 최고 사령관이 되어 각 상대국의 독립을 저지하는 게임.

항유기(SFC)

장　르 : 시뮬레이션
용　량 : 12M
가　격 : 12,800엔
제작사 : 코에이
발매일 : 94년 3월 예정

항우와 유방의 싸움을 기초로 한 시뮬레이션이 등장. 2인 중 한쪽을 선택해 맵상의 모든 도시를 지배해 놓고 상대를 무찌르면 승리.

스페이스 인 베다(SFC)

장　르 : 슈팅
용　량 : 미정
가　격 : 4,980엔
제작사 : 타이토
발매일 : 94년 3월 예정

한때 인기를 모았던 게임이 슈퍼컴보이에 등장한다. 오락실에서 본대로 화면에 등장하므로 옛 기억을 되살리며 게임에 임할 수 있다.

로보캅대 터미네이터(SFC)

장　르 : 액션
용　량 : 미정
가　격 : 8,900엔
제작사 : 버진게임
발매일 : 94년 4월 예정

플레이어는 로보캅이 되어 터미네이터가 만든 악의 제국을 멸망시키기 위해 싸운다. 총과 로케트의 공격도 할 수 있다.

핑크 팡사(SFC)

장　르 : 액션
용　량 : 8M
가　격 : 미정
제작사 : 알트론
발매일 : 94년 2월 중순

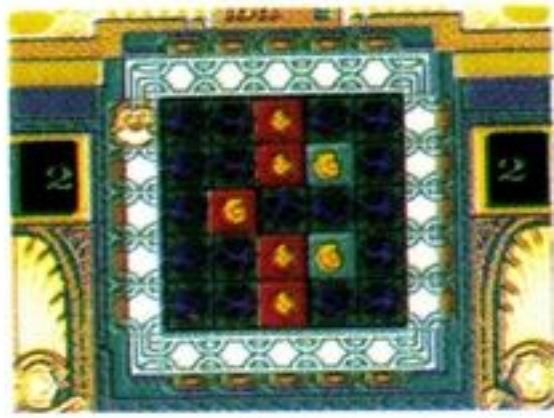
세계적으로 인기있는 핑크 팡서가 게임 안에서도 대활약을 펼친다. 무대는 영화의 세트. 하나의 스테이지 탈출구가 몇개나 있다.

슈퍼 화이어 프로레슬링 3

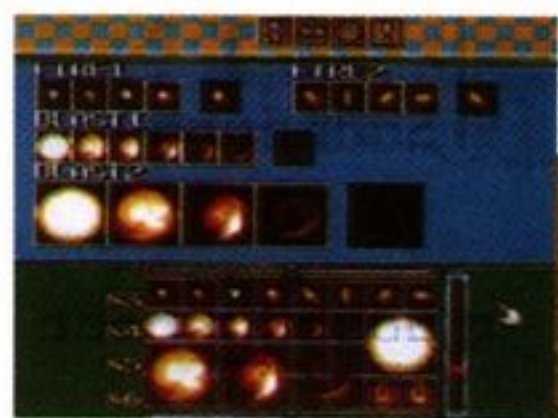
장　르 : 프로레슬링
용　량 : 미정
가　격 : 7,800엔
제작사 : 휴먼
발매일 : 94년 2월 상순

레슬링 게임치고 난이도가 대단히 낮게 설정되어있다. 평소 프로레슬링 게임을 어렵게만 생각하던 유저에게는 안성마춤.

키퍼(SFC)

장　르 : 퍼즐
용　량 : 4M
가　격 : 7,200엔
제작사 : 데이탐 폴리스타
발매일 : 94년 2월 25일

계속해서 나타나는 블록을 밀거나 잡아 당겨 같은 색이 되도록해서 블록을 부수는 게임. 1P, 2P 게임모드와 퍼즐모드의 2가지가 구비.

데저에몽(SFC)

장 르 : 슈팅
용 량 : 4M
가 격 : 미정
제작사 : 아테나
발매일 : 미정

플레이어가 6스테이지의 종스크롤 슈팅게임을 만들 수 있는 소프트. 자기와 적캐릭터를 점으로 그려나갈 수 있다.

브이 화이브(MD)

장 르 : 슈팅
용 량 : 8M
가 격 : 미정
제작사 :
발매일 : 94년 3월 예정

동아플랜이 자존심을 걸고 아케이드에 데뷔시킨 게임. 파워업은 캡셀을 모아 점멸하고 있는 게이지로 부터 무기를 선택하는 방식.

윈터 올림픽(MD)

장 르 : 스포츠
용 량 : 16M
가 격 : 미정
제작사 : 세가
발매일 : 94년 2월 예정

금년 2월에 개최되는 동계 올림픽을 제재로한 스포츠게임. 실제의 올림픽대로 10종류의 경기에 참가할수 있다.

윙 코만도(MD-CD)

장 르 : 슈팅
용 량 : CD
가 격 : 7,800엔
제작사 : 세가
발매일 : 94년 2월 예정

스토리성, 전략성이 높은 3D 슈팅게임. 우주공모 타이거즈 크로에 탄 신인 파이롯이 되어 킬라시 성인을 상대로 임무를 완수한다.

테크모 슈퍼 NBA(MD)

장 르 : 스포츠
용 량 : 8M
가 격 : 8,900엔
제작사 : 테크모
발매일 : 94년 3월 상순

슈퍼컴보이 게임의 이식판. 전 27팀, 총 324명의 선수가 실명으로 등장하고 덩크슛, 3포인트 슛 등은 클로즈 업되어 나타난다.

게임의 칸즈메 Vol. 2(MD-CD)

장 르 : 기타
용 량 : CD
가 격 : 각 3,980엔
제작사 : 세가
발매일 : 94년 2월 25일

메가 모델을 사용하여 전화회선을 이용, 세가로부터 게임을 빌릴 수 있는「게임도서관」. 하지만 국내에서는 그림의 떡인 소프트.

신장의 야망-패왕전-(MD)

장 르 : 시뮬레이션
용 량 : 16M
가 격 : 12,800엔
제작사 : 코에이
발매일 : 94년 2월 25일

「신장의 야망」시리즈 중 최신작. 지배하 장수의 충성도가 수치로는 표시되지 않는다. 동맹 등의 외교교섭시에서 비주얼신을 접할 수 있다.

탄트얼(MD)

장 르 : 기타
용 량 : 8M
가 격 : 미정
제작사 : 세가
발매일 : 94년 4월 예정

퍼즐과 액션 등의 미니게임을 모두 아케이드에서 이식. 이번 이식에서는 4인까지 즐길 수 있는 모드가 추가되어 색다른 게

스타블레이카(PC엔진)

장 르 : 롤플레잉
용 량 : CD
가 격 : 8,800엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 94년 2월 10일

우주를 무대로 전투기 페가시스에 탑승해 혹성에서 혹성으로 그리고 은하계에서 은하계로, 광대한 범위를 이동해가는 롤플레잉게임.

미소녀전사 세라문(PC엔진)

장 르 : 롤플레잉
용 량 : CD
가 격 : 8,800엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 94년 2월 10일

기본 시스템은 커맨드 선택식. 하지만 스토리를 중시하고 선택지는 거의 들어가 있지 않다. 애니메이션의 분위기를 중시한 게임.

솔로니쥬(PC엔진)

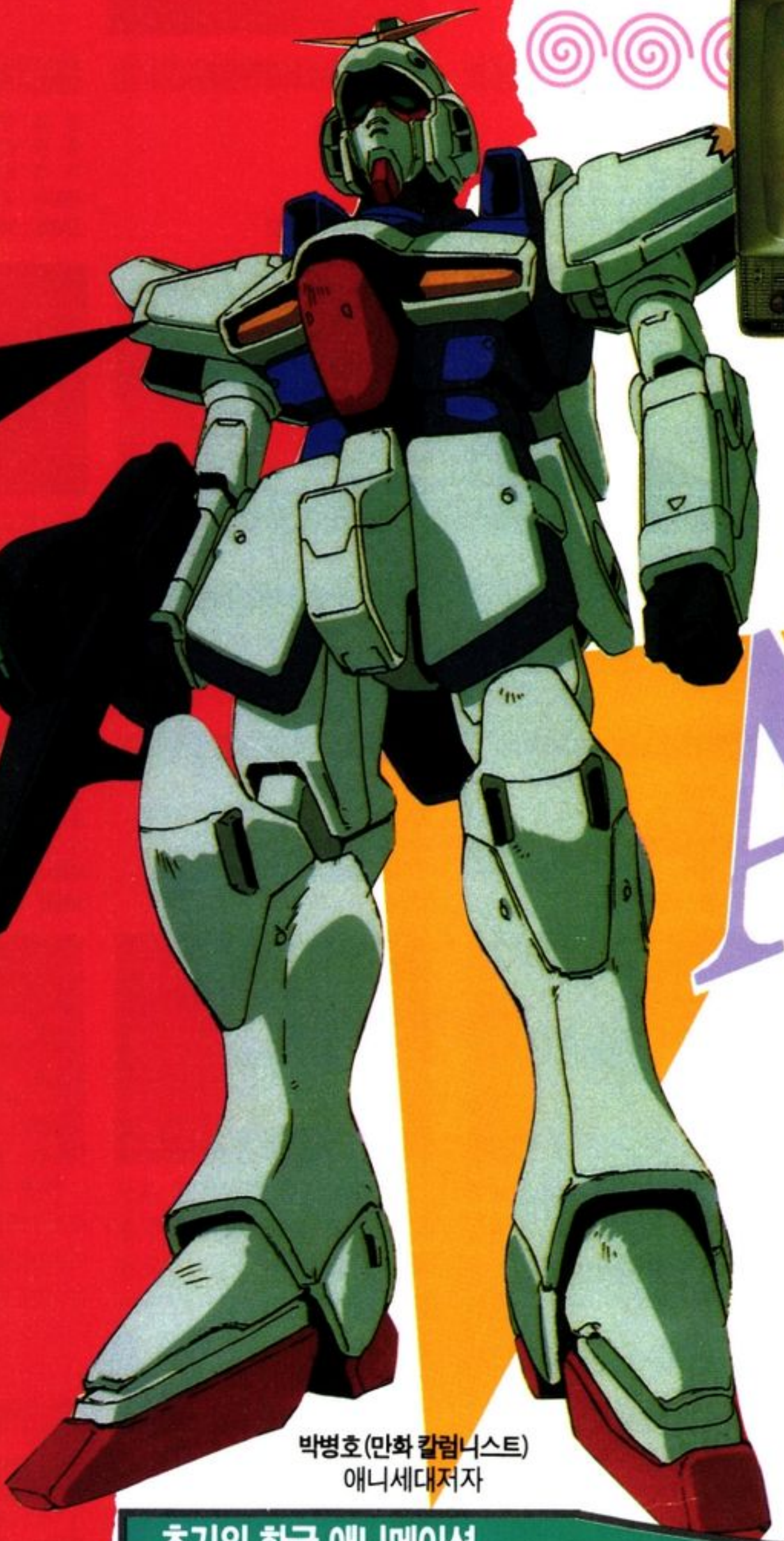
장 르 : 롤플레잉
용 량 : CD
가 격 : 7,700엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 94년 1월 7일

다채로운 독자의 시스템을 채용하고 있는 게임. 특히 RPG의 메인이 되는 성장 시스템은 특징적. 플레이어가 자유롭게 캐릭터 타입 설정.

알가노스(PC엔진)

장 르 : 액션
용 량 : CD
가 격 : 7,800엔
제작사 : 허드슨
발매일 : 94년 1월 28일

총 10인의 캐릭터를 사용할 수 있는 격투액션. 모드는 배틀 모드와 스토리 모드의 2종류. 스토리 모드에서는 10인의 캐릭터 스토리가 전개.

이것이 알고싶다
한국 애니메이션의 현주소

박병호(만화 칼럼니스트)
애니세대저자

초기의 한국 애니메이션

한국의 만화는 신문의 역사와 비슷하게 시작되었다. 신문들이 정치나 사회를 풍자하는 시사만화를 실었기 때문이었다.

그러나 애니메이션은 달랐다. 일본은 태평양 전쟁이 시작되기 훨씬 전부터 영화산업이 발달하기 시작했고, 전쟁 중에도 선전용으로 「모모타로 일병」 시리즈를 제작하였으나, 우리나라는 당시 경제적으로 일본에게 착취당하는 식민지였으므로 애니메이션을 제작하는 고급 기술이 들어올 수 조차 없었다.

한국의 애니메이션의 역사는 럭키치약의 광고로 시작되었다. 「애니메이션 영화사」(황선길, 1990, 백수사)의 자료에 의하면 HLKZ TV를 통해 이 광고가 방송된 것이 우리나라 애니메이션의 시초였고, 얼마 후인 1960년 3월 부산 경남극장에서 진로 소주의 광고가 상영되었다고 한다.

이렇게 광고로서 처음 시작한 한국의 애니메이션은 1961년 4월 국립영화제작소에서 「개미와 베짱이」가 제작됨으로써 첫 순수 애니메이션의 탄생을 보게 된다. 이는 실험주의적인 냄새가 물씬 풍기는 작품이었다.

본격적인 애니메이션 영화는 1967년 1월 7일 개봉된 「홍길동」으로, 당시 소년 조선일보에 연재되고 있던 「풍운아 홍길동」을 애니메이션화시킨 것이었다. 상영 4일만에 10만이나 되는 관객이 극장을 찾아왔고, 장안의 화제가 되었었다.

극장에서 상영되는 애니메이션을 보면 우리나라에서 제작된 작품들이 꽤 인기가 많았던 것 같다. 이는 애니메이션이 어린이에게 인기가 있다는 데에 기인한다. 어린이 관객 한 사람의 관심만 끌면 어린이 표 한장과 보호자인 어른 표 한장을 한꺼번에 팔 수 있다는 사실이 관객수를 불리는 데에 상당한 영향을 끼치기는 했겠지만 그렇다고 하더라도 인기가 많았던 것만은 부인할 수 없겠다.

안일했던 TV 방송국의 자세

한편, TV 애니메이션은 어떠했는가? 「애니메이션 영화사」에 의하면 우리나라의 TV 방송국에서 처음 방영한 애니메이션은 1964년 8월 31일부터 매주 일요일 저녁 시간대에 방영되었던 「개구장이 데니스」라고 한다. 그런데, 그 후에 수입된 애니메이션 작품을 보면 일본산 애니메이션 일색이라는 것을 알 수 있다.

1970년 KBS가 방송중이었던 「손오공의 대모험」과 MBC가 개국할 때부터 방송해온 「마린보이」가 일본산이라는 사실이 신문에 보도되면서 처음으로 '왜색문제'가 거론되었다. 방송사 측은 '애니메이션은 세계 공통적인 요소를 갖고 있기 때문에 어린이들에게 유익한 것이라면 구태여 국적을 가릴 필요가 없다'고 주장하며 어물쩡 넘기고 말았다.

재미있는 것은 그 후에 어느 신문도 정면으로 일본에서 수입한 애니메이션의 TV 방영을 그다지 크게 문제삼지 않았다는 사실이다. TV라는 거대한 매스컴을 꾸짖을 수 있는 힘을 가진 유일한 존재인 신문이 조용했던 것은 TV 방송국 측으로 하여금 더욱 방심하고 애니메이션을 수입하기만 하고 직접 제작하는 데에는 아무런 관심도 가지지 않게 유도하였다. 이리하여 1980년대가 되도록 누구도 TV용 국산 애니메이션을 만들 엄두도 내지 않았다.

로보트 태권 V의 탄생과 죽음

한국 애니메이션이 '김청기'라는 이름으로 대표되던 시절이 있었다. 이는 1970년대의 일로, 만화영화 김청기감독이 「로보트 태권 V(브이)」와 「황금날개 123」을 가지고 국내 영화계를 휩쓸었던 것이다. 세종문화회관 별관에서 그의 작품이 상영되기까지 했으니 얼마나 유명했는지 알만하다.

필자의 분석으로 그 당시 김청기 감독의 작품들이 인기를 얻을 수 있었던 이유는 단 한가지 뿐이었다. 그것은 '컬러'였다. 당시 TV는 모두 흑백 방송만 하고 있었고, 컬러 애니메이션은 극장에 가서나 볼 수 있었다. 그 때문에 제작사는 방학 때에 맞추어 6개월 가량에 한번씩 애니메이션을 만들어낸 것이다.

84 로봇 태권 V와 황금 날개

「로보트 태권 V 대 황금날개」로 두개의 SF 시리즈물을 일단락시킨 김청기는 이번에는 「마루치 아라치」라는 액션물로 다시 인기를 얻었다. 또, 정부에서 지원금을 받아 「똘이장군」이라는 반공 애니메이션도 2편 만들었다. 북한에는 늑대만 살고 있으며 남한으로 보내지는 간첩들은 사람 모양의 탈을 쓰고 있다가 본색을 드러낼 때 가면이 찢어지며 늑대의 모습이 드러난다는 설정은 순진한 어린이들에게 공포심을 주기에 충분했다.

그러나, 그의 작품들은 TV가 컬러 방송을 시작하고 2년도 되지 않아 심각하게 영향을 받기 시작했다. 어린이들로서는 이제부터 극장에 가지 않아도 얼마든지 재미있는 애니메이션을 총천연색으로 볼 수 있게 된 것이다. 김청기 감독은 「솔라 123」, 「스페이스 간담 V」등을 만들고 최후에는 '꿈이여, 다시 한 번'이라는 심정으로 「84 로보트 태권 V」를 만들어보기도 했으나, 외국의 TV 애니메이션 수준에도 미치지 못하게 된 그의 작품들은 더 이상 어린이들의 눈길을 끌 수 없게 되었다.

84년을 마지막으로 로보트 태권 V라는 로보트는 죽음을 맞이했다. 그 후, 오랜 시간이 지난 끝에 「우뢰매」라는 특수촬영영화가 어린이들에게 인기를 얻어 지금까지도 어린이들 사이에서 화제가 되고 있다.

「은하 철도 999」, 「하록선장」 등 TV에서는 일본산 애니메이션이 주로 방영되었다

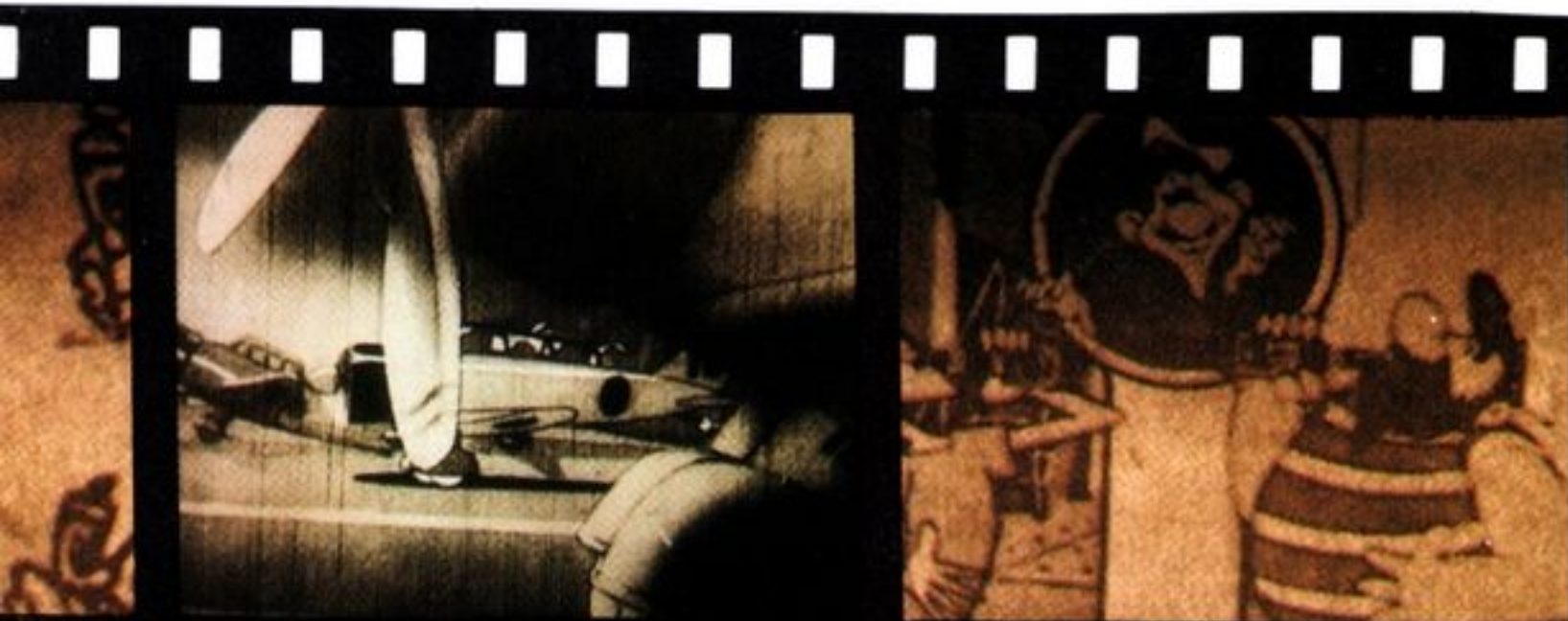
(「우뢰매」식의 합성영화로 로봇 태권 V가 한번 더 나온 적은 있었으나 누구도 거들떠 보지 않았다)

죽어버린 극장 애니메이션과 태어난 TV 애니메이션

80년대 중반을 넘어서면서부터 국산 극장 애니메이션의 수가 급격히 줄어들더니, 90년부터는 아예 찾아볼 수도 없게 되었다. 그 대신 어린이를 위한 영화로서 「우뢰매」 같은 특수촬영물이나 개그맨이 주연을 맡은 코미디 영화가 주류를 차지하게 되었다.

한편, 정부의 지원과 각 방송국의 각성으로 TV 애니메이션에 투자가 시작되었다. 1987년

최초의 국신 애니메이션으로 알려진 럭키 치약 광고 (「애니메이션 영화사」에서) 진로 소주 광고가 화제가 되었다.

5월, KBS는 80분짜리 장편 「떠돌이 까치」를 방영했고, MBC는 5분짜리 시리즈물 「달려라 호돌이」를 매주 토요일과 일요일에 한 편씩 방영했다. 「떠돌이 까치」는 만화가 이현세가 그린 만화를 토대로 제작한 것이었고, 「달려라 호돌이」는 88 서울 올림픽의 마스코트 호돌이를 주인공으로 한 선전용 애니메이션이었다. 그러나 이것이 인기를 얻자, 길이를 10분으로 늘리고 내용도 '질서', '협동' 등을 강조하는 선전용에서 악당과 싸우는 재미있는 내용으로 바꾸었다.

그 후 만들어진 몇 편의 TV용 애니메이션 중 「달려라 하니」와 「영심이」, 「아기공룡 둘리」, 「머털도사」 등은 대단히 인기가 많았다. 특히 「아기공룡 둘리」는 몇 차례나 재방송되고 비디오로도 출시될 정도였다.

1989년 10월 6일 방송된 「2020년 우주의 원더키디」는 20분 가량씩 총 13편으로 이루어진, 당시 가장 많은 금액을 들여 제작된 SF 작품이었다. 지나치게 수출을 의식한 탓에 한국적 냄새가 전혀 나지 않았다는 아쉬움은 있었으나, 이만한 장편이 처음 시도되었다는 데에 의의가 있다.

요즘 들어 눈에 띄는 국산 TV 애니메이션이 있다면 SBS TV의 「빛돌이 우주 2만리」 하나 밖에 없다. 이 작품은 오른쪽에 어두운 색깔을 집어넣은 안경을 끼고 보면 입체로 보인다는 특징을 가지고 있다. 국내에서는 최초로 시도되는 3차원 애니메이션이라고 SBS는 대대적으로 홍보하고 있다.

그러나, 몇 개의 작품만을 제외하고 대부분의 작품들이 수입되는 외국산 작품에 비해 질적으로 뒤져있어, 주된 시청자인 어린이들이 외면하고 있는 것이 지금의 상황이다. 그러다보니 제작 의욕도 떨어져 지금은 국산 TV 애니메이션의 제작도 잠시 시들해졌다는 느낌이 들고 있다.

Animation

우리 것을 찾아야…

국산 TV 애니메이션 제작 바람이 불기는 했지만, 시청률을 의식하는 방송국측은 해외 인기 작품의 수입에만 열을 올리고 있다. 싼 값에 수입할 수 있고, 외국에서 히트한 것이면 한국에서도 어느 정도 이상의 시청률을 확보할 수 있기 때문이다.

그럼에도 불구하고 최근 YWCA나 신문 등의 여론을 의식한 듯, 되도록 일본산 애니메이션은 피하고 미국산을 방영하고 있다. 그렇지만 한국 어린이들은 미국산보다 일본산(특히 SF물과 순정물)을 선호하는 탓에 기회만 있으면 일본산을 수입하려고 한다.

작년 가을, MBC TV가 방영한 「PD 수첩」이라는 프로그램에서는 KBS와 SBS가 방송하는 무슨무슨 만화는 일본산이고 MBC의 「볼트론」은 미국산이다라고 자랑스럽게 말하고 있었다. MBC가 「볼트론」을 수입한 것은 미국회사를 통해서였지만, 사실 이것은 일본 것이었다(원제 : 고라이온). 이렇게 눈 가리고 아웅하는 짓이 먹혀들어간다는 것 자체가 이런 행위를 감시할 애니메이션 평론가가 전무하기 때문이다.

한때 한국의 애니메이션은 일본에 영향을 준 적이 있다. 지금 20대나 30대가 된 젊은층이라면 누구나 기억하고 있을 「황금박쥐」라는 애니메이션 작품은 사실 우리나라의 동양방송(TBC)이 일본측과 협력하여 만들어진 것이었다. 매주 1번씩 일본에서 이 작품이 방송될 때마다 주제가 마지막 부분에서 '제작 협력 : 동양방송'이라는 글귀가 화면에 내비춰지곤 했다.

그럼에도 불구하고 그 후에 우리나라에서 만들어진 애니메이션들을 보면 한 마디로 가관이다. 김청기 감독은 마징가 Z를 흉내내어 태권 V를, 바벨 2세를 보고 황금날개를 만드는가 싶더니, 그 후에는 아예 똑같이 베끼는 일에 몰두하기 시작했다. 「스페이스 간담 V」의 경우, 제목은 「기동전사 건담」을, 로보트는 「마크로스」의 변신 전투기 '바르키리'를 그대로 가져다 쓰고 있다. 우뢰매 시리즈에서는 「닌자 로보트 토비카게」라는 작품에 나오는 로보트들을 복사해다가 사용했다.

그나마 창작적인 부분이 많아 보이는 「2020년 우주의 원더키디」조차도 일본에 수출되어 방송될 때 '우리 일본의 영향을 많이 받아 일본 것 같아보이는 한국의 애니메이션을 볼 수 있는 기회'라는 평가가 전문지 지면에 실리기도 했었다. 그 평가에서는 '일본 것과 닮긴 했지만 수준이 너무 떨어져있다'는 뉘앙스마저 풍겨지고 있었다.

60년대에는 일본과 거의 대등한 기술 수준으로 「황금박쥐」 제작에 참가했던 우리나라의 애니메이션 업계가 지금은 '기술적으로 20년 이상 뒤져있다'는 평가를 받고 있다. 이는 누구의 책임인가? 굳이 책임을 묻는다면 일본 것을 베끼기만 하고 스스로의 것을 만드는 데에 관심이 없던 제작자들과 국산 애니메이션을 만들 생각 없이 외국산을 수입하는 데에 정신이 없던 TV 방송국 관계자들, 그리고 30년 가까이 이를 비판한 적이 거의 없는 다른 매스컴들 모두의 책임이라고 할 수 있겠다.

그러나 서로의 잘잘못을 따지기 전에 우리 모두 애니메이션에 대한 관심을 더 가지고 우리나라에서도 애니메이션 문화가 활짝 꽃피울 수 있는 여건을 마련하는 데에 힘을 쏟아야 할 것이다.

「사랑칼럼」

"자기표현 시대를 살아갈 감성세대의 개성"

남용호/우신중학교 교사

내가 교직 생활을 시작한지도 어느덧 10년째가 된다. 그동안 수많은 학생들을 가르쳤고 그들과의 온갖 추억들이 채곡채곡 쌓여가고 있다.

학생들이 졸업하고 나면 그들을 기억하는 것은 이름이 아니라 대개 별명으로 기억하게 된다. 양재기,안정제,송아지,뻑새,갈치, 맹구리, 쌍가마, 딸딸이, 고르비, 니카우, 쭈그리 등등 졸업 앨범을 보면 하나하나의 얼굴들에 별명들이 겹쳐 생각난다.

그러나 학생들에게는 미안하지만 매년 몇명씩은 이름도 별명도 기억나지 않는 학생들이 생기게 마련이다. 물론 내 기억력 탓도 있겠지만 그 몇몇 학생은 나의 기억에 남아 있을만한 개성을 보여주지 않아서가 아닌가 한다.

몇년 전에 내가 담임을 맡은 반의 학생 중에 '심봉사'라는 학생이 있었다. 당시 1학년이었던 심봉사는 얼마나 개구지고 분주하였던지 담임을 맡은지 하루만에 다른 학생들은 기억하지 못하여도 그녀석만은 제일 먼저 기억할 수 있었다.

공부는 거의 끝에서 맴돌았지만 그야말로 천진난만을 뛰어넘어 완전 제어불능의 학생이었던 것이다. 그 때의 학생들이 졸업하고 몇년이 지난 지금도 반에서 1등, 2등을 하던 모범생들은 기억이 잘 나지 않아도 그녀석만은 얼굴 표정 하나하나가 기억난다. 심봉사는 다른 것은 몰라도 자신의 인상을 심어주는데는 성공한 것이다.

미국과 일본의 문화를 비교할 때 이런 말이 있었다. 하버드나 MIT의 학생들 중에는 같은 옷을 입은 학생이 없지만 동경대학의 학생들은 거의 비슷한 모양의 옷을 입고 다닌다는 것이다. 미국의 문화는 그만큼 개성을 중요시하여 다른 사람에게 없는 독특한 개성이 자랑이 되고 자기를 표현하는 수단이 된다. 이런 풍토속에서 에디슨이 탄생하고 빌게이츠와 같은 사람이 나오는 것이다.

일본의 경우에는 다른 사람과 다르다는 것은 사회 속에서 고립을 자초하는 것이다. 그래서인지 일본 사람들은 청소년 시기에는 히피, 펑크룩, 헤비메탈에 심취하여 온갖 자유로운 행동을 하더라도 대학을 졸업하고 회사에 취직하면 아무도 가르쳐주지 않아도 남자는 회색이나 청색 양복을 입고 여자는 대체로 회색 정장을 한다고 한다. 마치 사회 전체가 군대와 같은 것이다. 오죽하면 '일본주식회사'란 말이 있을까!

이런 일본도 변화하고 있다.

얼마전 일본의 소니에서는 입사원서에서 출신학교란을 없애버렸다. 이것을 본 지원자들은 소니가 학벌을 무시하는 것은 과거와 같이 일류대학 출신으로 틀에 박힌 독일병정과 같은 인물이 아니라 개성이 충만한 독특한 인물을 요구하는 것이라고 생각하였다.

소니의 면접장에 나타난 지원자들은 어떤 사람들이었을까? 머리를 빡빡 밀어버리고 가죽 옷으로 무장한 사람, 2,500CC 오토바이를 타고 면접장까지 밀고 들어온 사람, 온 몸에 쇠사슬과 금속 조각들을 치렁치렁 걸친 사람 등 마치 헤비메탈 콘서트장과 같은 난장판이 벌어진 것이다. 그리고 그러한 사람들을 선택하였던 소니는 지금 할리우드를 점령하였고 새로운 사업분야로 계속 진출하여 세상의 관심을 한 몸에 받고 있다.

자기를 어떻게 광고하느냐 하는 것은 매우 중요하다. 지금은 광고의 시대다. 가만히 앉아 있어서는 아무도 자기를 알아주지 않는다. 얼굴 표정, 옷차림, 행동은 물론 사고 방식에 있어서도 세상의 일반적 기준에 사로 잡혀서는 안된다. 평준화, 평준화하지만 절대로 평준화되어서는 안되는 것이다.

자신만의 것, 자신만의 색깔을 만들어서 그것으로 자기의 무기를 삼아야 하는 것이다. 아무런 색깔이 없는 무채색의 인생을 살아서는 곤란하지 않을까? 흑백 TV에서 컬러 TV의 시대로 들어서면서 사람들의 옷차림, 얼굴 표정들이 얼마나 밝아지고 다양해졌는가. 그리고 이제는 소위 멀티미디어의 시대가 아닌가. 공부만이 아니라 컬러풀하고 멀티풀한 재능을 필요로 하는 시대인 것이다.

인생에서 성공하기 위해서는 자기 자신을 어떻게 표현할 것인가, 그리고 다른 사람에게 자신의 인상을 얼마나 깊이있게 어필할 것인가를 생각지 않을 수 없다.

이제 회색은 벗어던지자. 세상에는 얼마나 다양한 색깔이 존재하는가?
자기만의 컬러를 찾아보도록 하자!

알림

사랑칼럼의 공간이 마련되어 있읍니다.
비록 작은 공간이지만 우리 아이들에게 들려주고 싶은 부모님, 선생님, 형님들의 따뜻한 글들은 세대간의 공감대를 넓혀 줄 것입니다.
챔프독자에게 들려주고픈 원고를 기다립니다.
글을 보내주신분께는 소정의 고료를 보내드립니다.

보내실 곳 : 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호 : 140-111
「사랑칼럼」 담당자 앞
문의전화 : 702-3213

게임 제작 개론(1)

게임 제작 개론(1)

1. 게임의 정의, 성격, 특징에 대한 분석

게임제작에 대해 논하기 이전에 게임 그 자체에 대한 이야기를 먼저 짚고 넘어가도록 하자. 똑같은 기술을 써서 게임을 만든다고 해도 게임의 재미에는 제작자의 게임적 감각에 따라 엄연한 차이가 나기

액션 퍼즐 게임 봄버맨

마련이며, 또한 게임의 제작은 무작정 만들고 싶은 대로 제작자가 짜집기해 만든다면 아마추어 수준을 넘어 서지 못할 것이다. 프로정신을 가지고 만드는 제작자라면 실제 게임을 즐기는 유저들은 어떠한 게임을 좋아하고 게임의 어떤 부분에서 흥미를 느끼는지 파악해야만 하는 것이다.

게임중에서 비디오 게임의 정의를 간단히 내릴 수는 없지만 인간의 '원초적 본능(?)' 중 하나인 유희의 욕구를 컴퓨터 매체를 이용하여 충족하는 '수단'이라고 간단히 정의할 수 있겠다. 그러한 방법으로서 게임 상에서 나타나는 여러가지 현상들은 시나리오나 연출면에서 보면 영화나 소설 만화 같은 곳에서 나타나는 것과 비슷한 점이 많다.

영화나 소설, 만화, 게임 속에서 우리는 주인공으로 일종의 감정이입이 되어 주인공이 잘되면 독자도 기뻐하고 주인공의 슬픔을 안타깝게 여기게 되는 것이다. 그러한 재미는 특히 평소에 유저들이 하지 못했던 것을 게임 속에서 할 수 있게 될 때 두드러진 재미를 보이게 된다.

F-16 전투기 시뮬레이션 게임이 플레이어에게 재미를 주는 중요한 이유중의 하나는 그래픽이나 사운드 같은 면은 접어두고 실제 유저가 평생 돈을 모아도 거의 살 수 없는 엄청난 고가의 최신예 전투기 장비를 직접 조종하는 경험을 느끼게 해준다.

전략 시뮬레이션이나 경영 시뮬레이션 게임에서는 대부분의 사람이 되어보기 힘든 일국의 전략 참모나 경영 책임자 역할을 맛보게 한다. 또한 격투 게임에서는 플레이어가 근육질의 무도가 또는 검사(칼잡이) 또는 여성 화이터가 되어 적들을 통쾌하게 물리칠 수 있는 기회를 주게 되는 것이다.

그러나, 게임만이 갖고 있는 가장 확실한 특성은 역시 '상호대응성'이라고 할 수 있겠다. 즉 영화나 만화를 볼때에는 일방적으로 화면이나 종이에 나온 그림과 글, 음악을 독자의 의지없이 받아 듣는 것 뿐이지만, 게임에서는 직접 플레이어가 온갖 선택과 행동의 기회를 주게 되고, 결국 플

레이어가 올바른 결정을 하거나 전투에서 승리를 거두는 것은 그에 따른 반응으로 이어지게 되는 것이다. 그런 상황은 영화나 만화같은 다른 매체보다 훨씬 더 유저를 게임 안으로 빠지게 할 수 있으며 좀 더 완벽한 감정 이입이 가능한 것이다.

그러한 면에서 볼때 게임은 다른 어떠한 매체에 비해서도 우위를 점할 수 있는 장점이 있으며, 그러한 점을 제작에 있어서도 가장 중요한 요점으로 염두해 두지 않으면 안된다.

2. 게임의 장르 구분

대전형 액션게임 아랑전설

게임을 만들기 위해서 역시 알아야 할 것중 중요한 하나가 바로 게임의 장르이다. 대부분의 사람에게 게임의 장르를 말해보라고 하면 대부분 아케이드, 시뮬레이션, 어드벤쳐, 롤플레잉의 4 가지 대답을 쉽게 낼 수 있을 것이다.

그러나 근래에 이르러서 장르별의 통합과 합체, 다시 새로운 분화 등의 변화를 이루어서 웬만한 게임들은 그 4가지 장르중 2가지나 3 가지 특성을 갖추고 있다. '이것은 ○○○ 장르의 게임이다'라고 정

의 내리기 곤란한 게임이 계속 나오고 있다. 『실제로 시뮬레이션 롤플레잉(SRPG)』라던가 『액션 롤플레잉(ARPG)』의 등장들과 그러한 작품들의 연속적인 성공과 후속타 제작의 움직임들은 기존의 장르 구분에 대해서 문제점을 제기하고 있다고 볼 수 있다.

필자는 그런 이유로 인하여 게임 제작과 분석에 있어서는 장르 구분을 떠나서 게임의 요소들 각각을 좀 더 근본적인 각도에서 비추어 보려고 한다.

1. 시나리오적 관점

1. 시대	역사물, 현대, 사이버 펑크, 미래, 환타지 등
2. 등장인물 성격	장군, 격투가, 검사, 마법사, 우주 비행사
3. 게임의 목표	제1의 격투가, 세계통일, 인물 구출, 아이템찾기, 지구 수호
4. 주제	만남과 이별, 복수, 반공, 사랑, 정의, 신화
5. 갈등	세력과 세력간의 갈등, 개인과 세력간의 갈등, 개인과 개인간의 갈등

2. 시스템적 관점

1. 스테이지 구분	구분 없음, 라운드별, 대전별, 에리어별
2. 성장 형식	성장 없음, 경험치식, 옵션식
3. 특수 기술	마법, 어빌리티(능력), 필살기
4. 플레이어 형식	파티 있음/없음, 아군의 개념 있음/없음
5. 전투 시스템	리얼타임, 턴방식, 시뮬레이션방식

3. 시각적 관점

1. 화면 형태	헥사, 폴리곤, 프론트뷰, 사이드 뷰, 쿼터, 3D, 던전형
2. 그래픽스타일	만화식, 리얼식, 왜곡화(SD)
3. 스크롤	전방향 스크롤, 횡스크롤, 종스크롤, 다중스크롤
4. 기타 요소들의 화면 배치	

3. 제작 작업의 개요

이제부터 본론으로 들어가서 소규모 팀의 제작 과정을 모델로 하여 실제로 게임을 만들기 위해서 구체적으로 무엇이 필요하고 무엇을 먼저 생각해 놓아야 하는가 등등에 대하여 말하려 한다.

기획은 팩맨을 이렇게 바꾼다.

1. 기획 단계(3시 기획)

'시'나리오적 기획
'시'스템적 기획
'시'각적 기획

모든 작업의 시작에는 기획단계가 선행되어야 하는데, 게임의 성패는 여기서 부터 결정된다고 해도 과언이 아니다. 기획은 각 프로젝트별 담당자의 주도로 참여팀 전원의 회의를 거쳐 채택되게 된다.

채택된 기획은 실제 담당자와의 협의를 거쳐 강화, 보강되게 되며 실제 제작에 들어가기 전에 어느정도 완성되어 있는 것이 좋다.

시나리오의 기획에 있어서는 대강의 이야기와 진행과 흐름을 구성, 인물들의 성격등에 대한 정의가 내려져야 한다. 한마디로 내가 'A'라는 게임의 시나리오를 썼다고 하면 다른 팀원들이 그 'A' 게임에서의 대강의 분위기를 느낄 수 있어야 하고, 나머지는 시각적디자인에서마무리된다.

시나리오적 기획에서 또 중요한 것은 자료 수집이다. 전략 시뮬레이션 게임을 만든다고 하면, 무기나 전투에 대한 자료를 모아 온다던가, 롤플레잉이라면 무기나 마법에 대한 자료들의 수집이 필요하다.

시스템적 기획에서는 게임 제작의 흐름에서 가장 중요한 점들에 대한 설정과 결정을 내려야 한다. 후에 자세히 언급하겠지만 게임의 구성에 있어서 기본이 되는 '오브젝트', '백그라운드', '시스템'의 정의가 이루어져야 한다.

기획작업의 초반에서는 전체적인 분위기를 같이 알 수 있도록 하는 것이 중요하지만, 중반부터는 모든 물체와, 이벤트 등 순서가 있는 어떠한 것이라고 하더라도 모두 일련번호를 붙여야 한다. 하다 못해 땅에 착지할 때 일어나는 먼지 스프라이트 하나라도 번호를 붙여야 한다.

2. 구현 단계

1) 프로그램의 구현

게임 전체의 기획이 마무리 되었다면 실제적인 게임 제작에 들어간다. 게임 프로그래머는 2가지 방향으로 일을 진행해야 한다. 한가지는 게임의 메인 프로그램을 진행하는 것과, 다른 것은 다른 파트의 제작을 위한 툴들을 만드는 것이다.

대부분의 게임에서는 기본적으로 타일 에디터와 맵 에디터 정도의 툴이 필요하게 된다. 그와 덧붙여서 좀 더 구체적인 툴들이 필요하게 된다.

2) 그래픽의 구현

그래픽은 3 가지 방향으로 나뉘어 진행된다.

첫째, 원화작업이다. 실제로 그림을 도트 단위로 그리기 이전에 필요한 그림들이 이미 원화로 그려져 있어야 한다. 아주 구체적으로 그려지는 것보다는 대강의 모양이나 색상의 결정을 마무리 해야 한다.

둘째, 도트작업이다. 실제로 그랙픽 툴(디럭스 페인트, 오토 애니메이터) 또는 팀 내부에서 만든 고유의 그래픽 툴을 이용해서 기획시 설정된 오브젝트들과 맵 타일들을 하나씩 실제로 그려야 한다.

셋째, 비주얼 또는 이미지 일러스트를 그려야 한다.

3) 시나리오의 구현

게임의 장르에 따라서 할 일의 양이 차이가 많이 나는 분야이다. 롤플레잉의 경우에는 대화나 이벤트를 모두 유닛 별로 나누어서 전체적인 순서와 분기를 정해야 한다. 대화는 사람 하나 하나마다, 또 이벤트 진행상황의 정도나 경우에 따라 분리된 면을 세밀하게 삽입시켜야 한다.

이런 작업들이 모두 끝나면 메인 프로그램으로 모든 데이터를 합하여 게임의 모습을 갖추게 된다. 메인 프로그램을 제작 후 전체적인 마무리와 복사방지작업등의 잡다한 뒷처리를 하게된다.

다음달에는 '리크니스'라는 액션게임의 실례를 들어서 보다 구체적이고 실제적인 게임 제작을 공부해보도록 하자.

RPG 제작노트

맵 만들기 1

컴퓨터 RPG에 있어서 맵이란 자신이 만든 세계관을 구체적으로 표현하는 방법인 동시에, 광범위한 세계를 표시하는 의미로써도 필수 불가결한 요소이다. 이번호에서는 환타지 시대를 무대로 한 2차원 타입의 RPG (드래곤 퀘스트를 떠올리면 좋을 것이다!)와 샘플 맵을 참조하면서 맵을 만들어 보기로 하자!

축척과 대략적인 세계의 형태를 결정하자!

〈그림 1〉

①설정에 어울리는가?
②전체 지도가 너무 크거나 작지 않은가?

우선 5㎜ 방안 용지에 그림1과 같이 대략적인 전체 맵을 그려 보자. 자세한 부분은 신경쓰지 말고 머리 속에 상상하고 있었던 그대로 그리면 된다. 그리고 다음 2가지에 유의하도록 하자.

①의 예를 들면, 「이 세계에서는 육지와 바다의 비율이 7대 3이다」라고 설정하고, 실제로 그런 맵에서는 비율이 다르다든지, 배 따위의 바다를 건널 수 있는 수단이 없는데도 큰 바다를 만들지는 않았는가 하는 것이다.

②의 경우, 맵이 너무 크면 여기저기에 이벤트 발생 요소를 설치해도 스토리에 포인트를 주기 어렵고 플레이어가 목적을 잃고 떠돌기 쉽다. 게다가 시각적으로 봐도 변화가 적기 때문에 같은 장소를 맴도는 듯한 착각에 빠질 수도 있는 것이다.

반대로 맵이 너무 작을 경우에는 세계를 표현하기가 무척 어려워져서 마을이 오밀조밀하게 몰려있는 등의 문제점이 발생하게 된다. 예를 들면 마을 사람의 대화에서 「먼 북쪽 마을에 마술사가 당신을 기다리고 있다」라고 했다고 치자. 주인공이 여행을 출발한 지 10초도 안돼서 그 마을에 도착하게 된다면 실제로 멀다고 하는 감각은 표현할 수 없는 것이다.

그렇다면 어느 정도 크기의 맵이 적당한 것일까? 게임의 장르에 따라 여러가지가 있겠지만 한 화면을 모두 맵 표시 지역으로 한다면 20×20 화면 내지는 50×50 화면 사이가 될 것이다.

전체 맵에 중요 거점을 설정하자!

우선 자신이 쓴 시나리오를 다시 한번 읽어보도록 하자. 그러면 주인공이 처음 등장하는 장소라든지, 마을, 마왕의 성, 산맥 등의 장소가 나올 것이다. 그것들을 「중요 거점」이라고 한다. 자, 그럼 그려놓은 맵 위에 다음과 같은 점에 유의하면서 중요 거점을 표시하기로 하자.

①주인공의 출발점과 최종 목표 지점을 너무 가깝게 두지 말 것
②부자연스러운 곳에 마을이나 성을 배치하지 말 것
③한 지역에 많은 거점을 설치하지 말 것

①의 예로 드래곤 퀘스트 1에서는 출발하는 마을 밑에 최후의 성이 있었지만 강이 가로막혀 있기 때문에 할 수 없이 빙 돌아가야만 했다. 바로 이런 연출효과가 필요한 것이다.

②에서는 강도 없고 호수도 없는데 거대한 도시가 존재한다든지, 사람들이 살고 있는 마을 가까이 던전이 있는 등의 부자

〈그림 2〉

연스러움을 말한다.

③은 맵 전체를 통해 보았을 때 한 지역에 중요 거점을 집중시키면 맵으로써의 매력을 잃게 된다. 무역도시나 요새처럼 집중되어 있어야만 기능을 발휘할 수 있는 것을 배치하는 것은 관계없지만 무의미한 집중을 피하도록 하자.

이상의 것들에 주의하면서 배치한 것이 그림2이다. 마을이나 성의 이름과 중요 인물의 배치가 결정된 경우에는 이곳에 기입해 두는 것도 좋을 것이다. 그림 2의 맵 시나리오는 1-2-3-4-5-7-6-8-10-11-12-9-13-15-16-14-17-18-19-20-21-22 순으로 진행된다고 생각하자.

맵에 관한 자세한 부분을 설정하라!

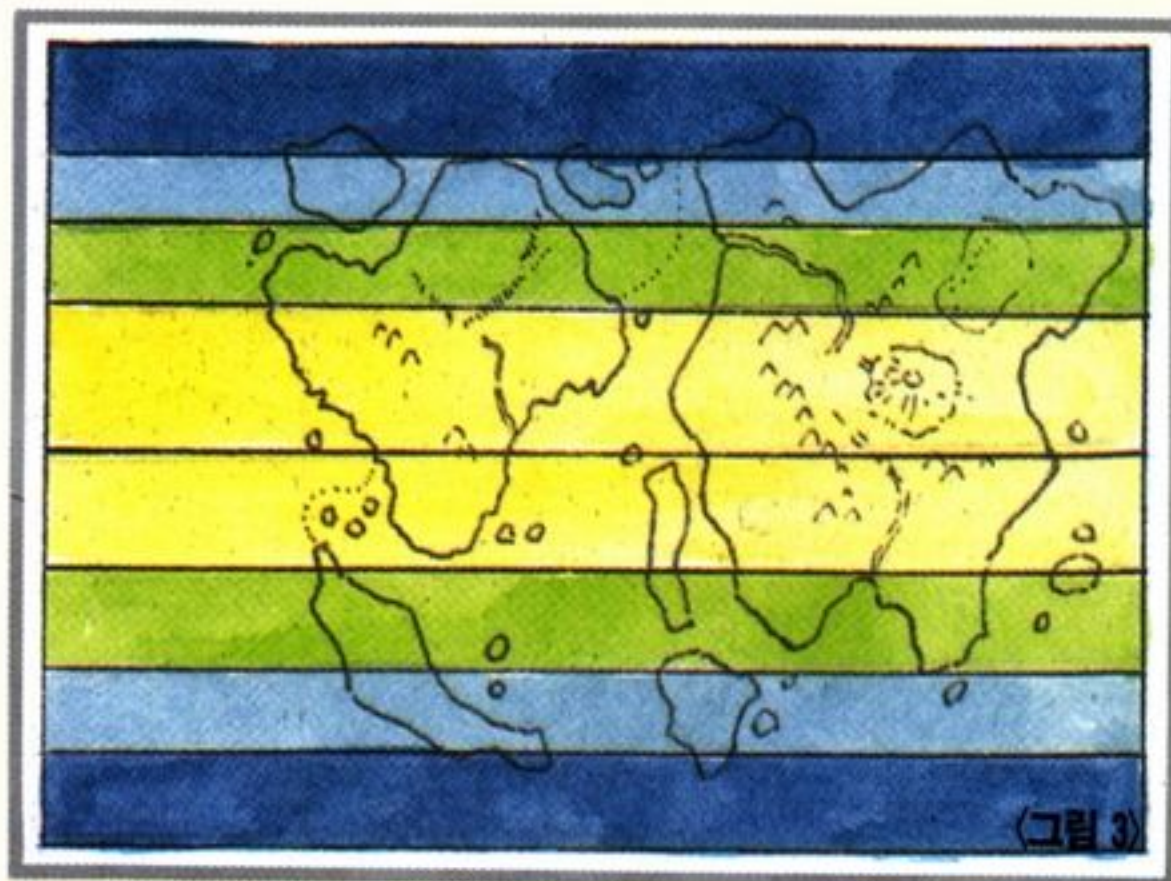
최초로 필요한 것은 기후의 설정이다. 세계를 무대로 한 맵을 만들 때는 사계절로 할 것인가, 아니면 연중 덥거나 추운 곳으로 할 것인가를 확실히 하도록 하자.

그럼 실제로 그림1에 기후 분포를 기입하도록 하자. 기본적으로 적도를 축으로 해서 상하로 갈수록 춥게 표시한 것이 그림3이다.

왜 기후 설정이 필요한 것일까? 그 답은 간단하다. 지구상에 살고 있는 인간과 동물, 식물은 모두 기후에 영향을 받으며 살아간다. 이것은 게임에 있어서도 마찬가지인 것이다.

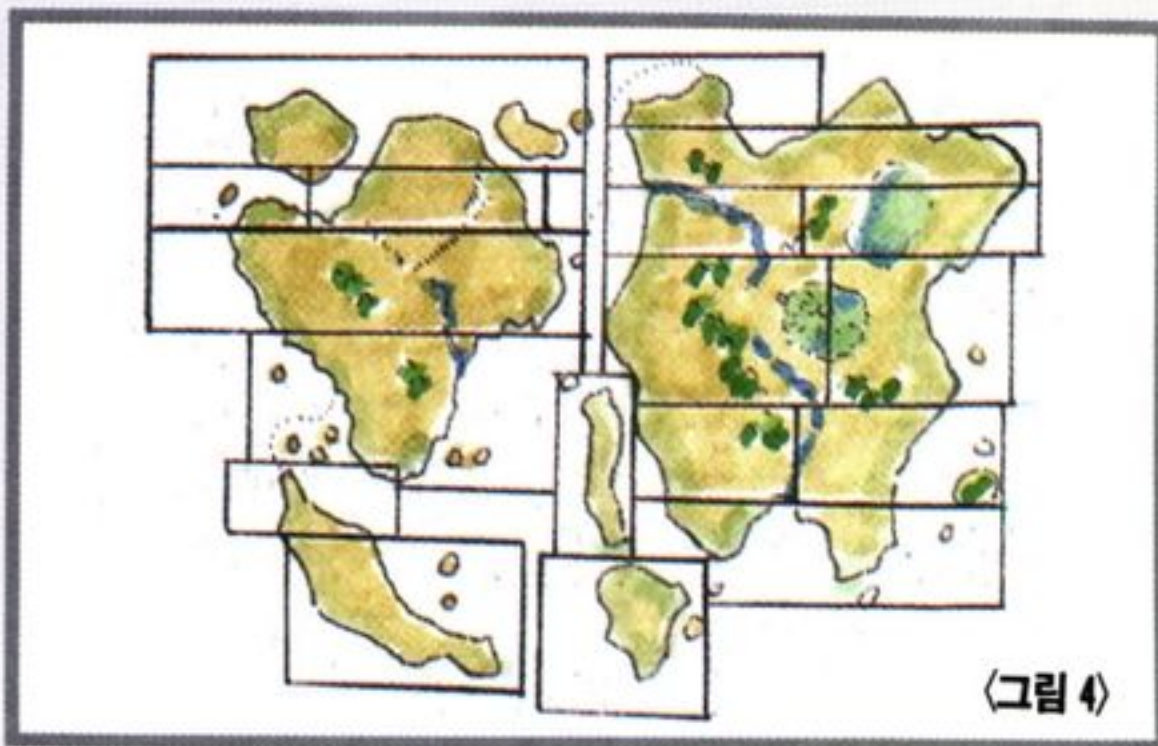
다음으로 그림3 위에 식물의 분포를 표시하자. 아열대에는 원시림의 식물이 자라고 온대에는 동백나무나 떡갈나무 등이 번성한다. 식물 도감을 참조하면서 설정하는 것도 좋은 방법일 것이다.

〈그림 3〉

그리고 맵의 높이를 기입하자. 산의 경우는 정상에 ▲마크를 붙이고 몇 미터의 산인가를 설정하는 것을 잊지말아야 한다.

전체 맵의 지역구분과 자세한 지형 작업

최종 단계로써 맵의 지역 구분을 해야 한다. 게임 도중에 적이 출현하지도 않았는데 디스크를 읽는 경우가 있다. 여러가지 처리를 위한 것도 있지만 그 대부분은 맵의 그래픽을 읽기 위한 작업이다. 이 작업은 컴퓨터 게임 뿐만 아니라 패밀리 게임이나 PC-엔진에서도 마찬가지이다. 그럼 어떤 기준으로 맵을 읽으면 좋을 것인가에 대해 설명하기로 하겠다.

컴퓨터에는 메모리라고 하는 것이 존재한다. 그 안에는 프로그램이나 그래픽 등의 것들이 들어 있어서 게임을 진행시킬 수 있지만 한번에 많은 것을 넣을 수는 없다. 때문에 같은 맵

〈그림 4〉

그래픽을 사용하지 않는 한 전체 맵을 표현할 수 없으며, 자세한 설정까지 가미된다면 메모리에 저장해 두는 것은 불가능한 것이다.

그래서 필요한 것이 지역이다. 그림4에 표시된 A~S의 구분을 지역이라고 한다. 이 지역이라는 것은 적당히 나눈 것이 아니라 기후와 지형을 기준으로 하고 있다. 맵이 변화할 때의 기준으로써 기상의 변화, 산과 바다의 유무, 마을의 배치 등을 참고해도 좋을 것이다. 또 지역 구분점에 중요 거점이 설치되어 있는 경우, 고의로 설치한 것을 빼고는 다른 곳으로 옮기도록 하자.

자 이제 대략적인 선으로 남아있는 전체 맵의 수정을 하기로 하자. 매뉴얼에 실을 일러스트적인 마무리를 한 것이 그림5이다. 자신이 그린 것도 마무리하도록 하자.

이것으로 전체 맵 만들기는 끝이다. 나머지는 자기 스스로 정리해서 추가하는 것이 보다 좋은 맵이 되니까 열심히 노력하도록 하자!

다음호에 계속…

〈그림 5〉

명작에세이

코나미 클래식(1)

-그라디우스의 영광-

게임을 사랑하고 챔프를 아끼는 여러분 중 코나미(KONAMI)라는 이름을 모르는 사람은 거의 없을 것이다. 특히, 어느정도 게임경력이 쌓인 독자라면 그 옛날 게임센터(오락실)를 휩쓸던 코나미 올림픽을 기억할 수 있을 것이다.

사실 현재 코나미의 영향력도 무시할 수 없지만 역시 코나미의 전성시대는 80년대 중, 후반의 MSX를 제패하던 시대와는 비교할 수 없는 것이다.

대전게임의 시조격이라 할 수 있는 이어쿵후(Yie-ar Kung Fu)로부터 그라디우스시대를 거쳐 메탈기어로 이어지는 MSX에서 코나미의 아성은 하나의 신화를 창조해왔던 것이다.

1. 그라디우스의 신화

'전설에서 신화로…'
그라디우스 3의 서브 타이틀이기도 한 이 문구는 그라디우스 시리즈의 성가와 위업을 단적으로 나타내고 있다.

85년 아케이드용으로 최초 등장한 그라디우스는 현재 29가지의 시리즈 를 배출해 냈으며 횡스크롤 슈팅게임을 완성해 낸 기념비적인 게임이다.

그라디우스 이전의 슈팅게임은 갤러그와 제비우스의 영향으로 종스크 롤게임이 일반적이었으며, 스크램블(80, 코나미)이 횡스크롤의 문을 열기는 하였지만 그다지 많이 사용되지는 않았다.

또한, 게임이 처음부터 끝까지 비슷한 방식으로 진행되던 기존의 게임들 과는 달리 각 스테이지 별로 개성을 강조한 최초의 게임이기도 하다.

그라디우스 이후 횡스크롤 슈팅게임은 새로운 장을 열었으며, 아이렘의 R-TYPE 시리즈와 테크노 소프트의 썬더포스 시리즈로 그 맥을 이어오고있는 것이다.

2. 그라디우스 시리즈

그라디우스 1 (아케이드)	-85
사라만다 (아케이드)	-86
그라디우스 1 (PC-8801)	-86
그라디우스 1 (MSX)	-86
그라디우스 1 (FC)	-87
라이프 포스 (아케이드)	-87
그라디우스 2 (MSX)	-87
그라디우스 2 (아케이드)	-88
사라만다 (MSX)	-88
사라만다 (FC)	-88
파로디우스 (MSX)	-89
에피소드 2 (MSX)	-89
그라디우스 2 (FC)	-89
사라만다 (X68K)	-89
그라디우스 3 (아케이드)	-90
파로디우스 (아케이드)	-90
그라디우스 3 (SFC)	-90
파로디우스 (FC)	-90
파로디우스 (X68K)	-91
파로디우스 (SFC)	-92
그라디우스 1 (PC-엔진)	-91
사라만다 (PC-엔진)	-91
그라디우스 2 (X68K)	-92
파로디우스 (PC-엔진)	-92
네메시스 90 (X68K)	-94
네메시스 1, 2 (GB)	
파로디우스 (GB)	

그라디우스는 최초 아케이드(오락실용)용으로 발표되었는데 당시로서는 상상도 할 수 없었던 그래픽과 각 스테이지의 독립성 그리고, 독특한 파워 업 시스템으로 돌풍을 불러일으켰다.

이어서 발표된 사라만다는 2인 동시플레이로 화제를 모았으며, 종/횡 스크롤을 번갈아 사용하는 시스템을 취하고 있었다.

그 이듬해에는 퍼스컴용으로 그라디우스가 컨버전 되었는데 사실상 우리나라에 그라디우스 열풍이 분 것은 MSX용 그라디우스 1이 나오고부터이다.

'고파의 야망'과 재 컨버전

라이프 포스 는 사라만다의 수출용으로 파워 업 시스템이 기존의 그라디우스 방식을 회복하였고 세부적으로 사라만다와 다른 점이 많다.

그라디우스2는 MSX용과 아케이드용이 별개로 제작되었는데, MSX용은 8스테이지의 오리지널이며 아케이드용이 바로 그 유명한 '고파의 야망'이다.

고파의 야망은 후에 '에피소드 2'라는 제목으로 MSX로 재컨버전되기도 하였다. MSX용의 그라디우스 2는 코나미 커스텀 음원인 SCC를 탑재한 최초의 게임이기도 하다.

한편, 그라디우스 1, 2는 각 기종으로 컨버전되었는데 게임보이용 버전은 '네메시스'라는 이름으로 발매되기도 하였다. 정식적인 그라디우스 2는 고파의 야망이라 할 수 있으며 각 기종으로 컨버전 된 그라디우스 2들은 모두 고파의 야망이다. 그러나, 올해 발매될 X68K용 네메시스 89는 MSX용 그라디우스2의 컨버전인 점이 특이하다.

파로디우스의 위력

한편, 그라디우스와 각종 코나미 게임을 패러디한 파로디우스 는 각 기종으로 컨버전되었는데 코믹터치의 슈팅으로 '신화에서 웃음으로'라는 부제가 붙어있는 재미있는 게임이다.

90년에 발표된 그라디우스3는 현재 SFC용으로만 컨버전되었는데 불행히'고파의 야망'을 너무 의식한 나머지 어색한 게임이 되고 말았다.

시스템이나 그래픽 등은 고파의 야망에서 크게 벗어나지 못하였으면서 황당한 난이도와 긴 플레이타임으로 유저들을 지루하게 하였다. 그러나, SFC용의 그라디우스3는 나름대로 단점을 보완하고, 그라디우스 2의 요소를 많이 추가하여 2와 3의 중간적 위치의 게임이라 할 수 있다.

각 기종으로 컨버전된 그라디우스는 각기 나름대로의 개성을 가진 별개의 게임으로 볼 수 있으며 슈팅게임, 특히 횡스크롤 게임의 바이블이 되어왔다.

다음달에는 코나미 어드벤쳐의 명작 스내처와 복합장르 게임인 매탈기어에 관해 알아보기로 하자.

스페셜 금단의 비법

올 겨울을 뜨겁게 장식했던 에닉스와 스퀘어의 초특급 롤플레잉 게임. 두 회사의 자존심이 맞물려 뜨겁고도 화려한 경쟁을 벌였던 이 두 게임의 금단의 비법을 드디어 혼다 선생이 밝힌다. 뚱뚱이 혼다는 정말 그렇게 게임을 잘하는 것일까?

이미 게임을 클리어한 사람도 아니! 이럴수가! 하는 놀라움 과 경악의 시간이 될 것이다.

Romancing SaGa 2 로맨싱 사가 2 &

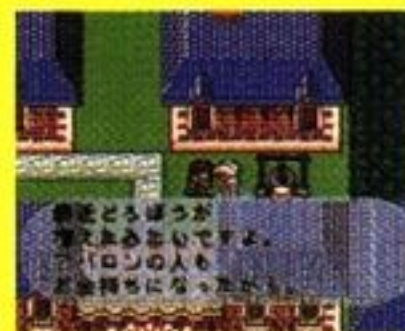
로맨싱 사가 2

챔프 독자들에게만 말하는 엄청난 부자의 비법!

로맨싱사가 2를 클리어할 때 가장 필요한 것은 돈! 크라운이다. 돈이 없어 게임도중 고민을 하는 사람도 있을 것이다. 자! 그런 분들을 위해서 챔프에서는 여러분에게 돈 걱정을 안해도 되는 슈퍼, 미러클, 썬더, 울트라, 터보 비법을 소개해 주겠다.

엄청난 부자가 되기 위해서 가장 먼저 해야 할 일은 "아바론의 도둑을 잡는 이벤트"까지 간다. 이 때 황제의 방에서 잠을 자면 밤이 되고 이 상태에서 움직일 수 있게 된다. 그러나 이 때 움직일 수 있다고 까불지 말고 그대로 아침까지 잠을 자자!

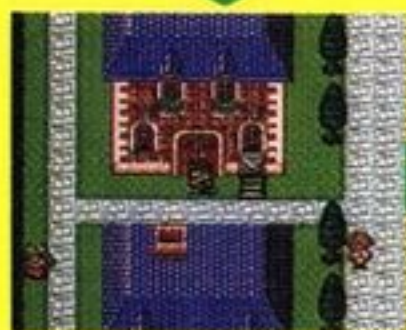
낮이 되어 아바론 서쪽에 있는 만물상 지붕에 올라가면 왼쪽에 창문을 볼 수 있을 것이다. 그 창문으로 들어가자! 아니 이럴수가! 그 안에는 10만 크라운이 들어있는 보물 상자가 있을 것이다.

그리고 다시 나와 같은 방법으로 황제의 방에서 잠을 자고 같은 장소로 가보면 또 돈을 얻을 수 있다. 아니 땡 잡았네! 이런 방법으로 자네는 엄청난 부자가 될 수 있다네!

아바론 마을에 가서 도둑에 대한 이야기를 듣자! 듣기 싫어도 돈 준다는데…

자! 날이 밝을 때가지 잠을 자자! 나도 졸려!

밤이 되면 움직일 수가 있다. 그러나 이 때 움직인다면 돈도 움직인다

자! 이제 잘시간이에요! 잡시다!

제국에 있는 금고에는… 돈이 쬐금밖에 없다

날이 밝으면 만물상을 찾아라!

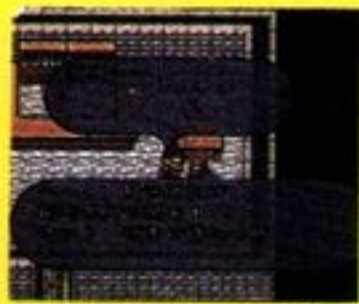
만물상의 지붕으로 올라가면 창문이 보인다

아니! 10만 크라운이! 이건 내꺼야!

이것을 계속 반복하면 흐. 흐. 흐. 엄청난 부자가 될 수 있다

운하요새에서 일어나는 기현상!!

운하요새에서 기현상을 목격할 수 있는 비법을 소개해 주겠다. 먼저 운하요새 술집에 있는 남자에게 운하요새의 비밀을 찾으라고 부탁을 한다. 그리고 남자를 만나러 간 후 이벤트를 진행시키면 밤이 된다. 안내되어져 건물 밖으로 나가면 남자와 이야기 할 수 있다. 이 때 이야기는 할 수밖에 없지만 일단 설명이 끝나면 남자는 어디론가 달려간다. 그 순간 조작 가능한 상태로 돌아오기 때문에 이 때 재빨리 세이브하자! 여기에서 세트하고 다시 플레이해 마을 아래 쪽에 있는 남자에게 말을 걸면 메세지가 이상하게 되거나 당연히 탈 수 있는 배를 타지 못하게 되거나, 재멋대로 진행이

되 결국에는 마을 밖으로 나가게 된다. 이것 이외에도 여러가지 장면들을 볼 수 있기 때문에 한번 시도해 보는 것도 재미있을 것이다. 단, 시티시프 캐릭터에게 운하요새를 조사하라고 의뢰를 하면 이 비기를 사용할 수 없다. 또 데이타가 이상하게 될가능성이 있기 때문에 필요없는 파일에서 조사해 보자!

일단 돈을 주고 조사를 의뢰하자!

이벤트가 시작되면…

그 장소에서 세이브를 하자!

너무나 캄캄한 곳이지만 다시 게임을 시작하자!

이 사나이를 만날 수 있다!

호트라는 것은 아무데에도 없었다

아니 지 맘대로 걸어다니잖아!

마치 닌자와 같은 제랄!

입구에서 또 이상하게 떠든다

만능 약을 무한정으로…

귀중한 만능약을 무한대로 얻을 수 있는 비법이 있다. 노마드에는 만능약을 주는 아저씨가 있다는 것은 이미 알고 계시죠? 보통 이 아저씨는 한 개의 만능약 밖에 주지 않지만 왕위 계승후에 다시 한번 가면 만들어 준다.

결국 황제가 계승되면 죽이는 조금은 잔인하지만 이 방법을 쓰면 무한대로 이 약을 얻을 수 있다.

스텝들을 지배하고 있는 노마드 마을로 향하자!

보통은 한 개의 약밖에는 주지 않지만 왕위 계승 후 다시 아저씨에게 말을 걸면…

아니! 황제님 납시었군요! 하면서 공짜로 약을 준다

이 약으로 이제 더욱 강력한 전투를 할 수 있다

죽은 캐릭터가 다시 부활을!

자! 쿠진시과의 대결이다

그 뒤 레온 황제로 부터 제랄에게로 왕위가 계승된다

그러면 갑자기 고브린이 공격을 해온다

여기에서 메뉴 화면을 잘보면 좀전에 죽은 자들이 부활한다

먼저, 레온 황제가 쿠진시와 전투 중에 제랄 이외의 멤버를 고의로 죽이자.(LP를 0로 한다) 그리고 그대로 이야기를 진행시키면 레온 황제로 부터 제랄에게 왕위가 계승되어 진다. 이 왕위 계승 후에 아바론 마을로 고브린이 공격해 오지만 그 때 메뉴 화면을 잘보면 방금 전에 죽었던 멤버들이 다시 부

그리고 전투가 끝나면 이들은 다시 없어진다

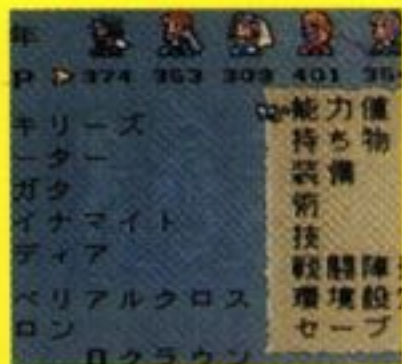
이 죽은 캐릭터들은 전투 중에 커맨드를 입력할 수 없다. 그러나 그는 확실히 여기에 있다

활을 한다. 아니 이럴수가! 부활절이란 말인가?

더우기 이 라이프 포인트 0인 캐릭터가 있기 때문에 새로운 멤버를 첨가하려고 하더라도 단 한 사람 밖에 동료가 되지 않는다. 그리고 이들은 단지 한번의 전투 후에 사라지는 것이다. 이 사람들은 도대체 누구란 말인가?

틴프테이션에게는 이런 기술을!

7영웅의 한 명인 록브케가 사용하는 필살기 '틴프테이션'에게 많은 어려움을 당하는 분들을 위한 초특급 금단의 비법이 여기 있습니다. 틴프테이션의 특징은 남자에게는 효력이 없기 때문에 파트 전원을 여성으로 한다든지, 그 가운데 남녀의 성별이 없는 사라만다와 몰족을 첨가하면 틴프테이션을 피할 수 있다.

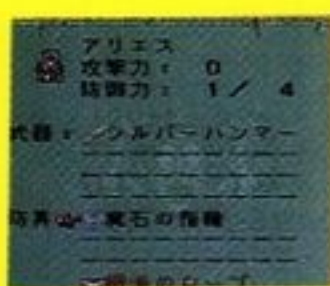
이 놈을 잘만 관찰하면 그다지 어려운 상대는 아니니다

자! 일단 병아리 감별을 시작, 아니 성별검사를 하겠습니다. 여자라면 아무튼 걱정없다니까?

사라만다는 사람이 아니다. 그렇기 때문에 여자라고 할 수 없다!

모두 남자 파티! 이 파티로는 도저히 승산이 없다!

그러나 모두 여자, 혹은 구분이 안가는 캐릭터라면 걱정할 필요가 없다

슬픈 운명의 반지

아무리 특수한 마력이 있는 반지를 가지고 있다고 하더라도 저주에 걸려있으면 아무런 소용이 없다. 또 이런 상태에서 강력한 몬스터를 만난다면 절대 벗어날 수가 없다. 이 때 안타까운 일이지만 장비를 가진 사람을 죽이는 것외에는 다른방법이 없다. 자! 그렇다면 할 수 없지! 아무리 귀한 우리들의 친구라도 적진으로 몰아넣는 수밖에… 단 아바론 성의 자기 침실에서 자고 있으면 생명력은 줄지않는다.

아! 이럴수가 저주에 걸려버렸다

그렇다면 눈물을 머금고 죽음의 길로 …

장엄한 죽음의 댓가로 마법의 저주를 풀었다

비밀에 싸인 항구의 여관

아아~ 하룻밤 묵고 가야겠다

얘기 한번 걸어

여러분, "모배룸"이라는 마을 알고있어요? 이곳은 무기상인 단체의 거처로 유명한 북 롱기트 항구이다. 여기서 여관을 하고있는 "바아"씨는 놀랍게도 젊은 여자가 변장을 하고 있다라는 소문이 떠돌고 있다. 참! 이건 나와 여러분만의 비밀이예요.

자신의 정체를 감추고 사는 지혜로운 처녀

황제가 테이블 위에 우뚝!

이것은 "시티시프"의 도움을 받아 운하요새를 공격할 때 시험해 볼 수 있는 비법이다. "캿토"가 가르쳐준 테이블 아래에 감추어진 비밀의 계단이 나타나면 그 위에서 세이브시켜라. 리셋하여 다시 게임을 시작하면 아니? 왠 황제가 테이블 위에 올라 앉아있다. 캿토와 이야기하면 원래로 되돌아갈 수 있지만 좀 버릇없는 녀석같아 찝찝한데.

운하요새의 작은 방에 숨겨진 비밀계단

계단 위에서 세이브를…

체통없이 테이블 위에 앉아 있다니!

리셋 커맨드 대발견!

로맨싱 사가2의 특징 중 하나는 너무나 많이 리셋을 해야한다는 것이다. 말이 쉬워 리셋이지 어디 한번 하기가 쉬운 일인가? 그래서 어딘가에 분명히, 그리고 확실한 리셋 커맨드가 준비되어 있을 것이다.

물론 있고말고! 필드 화면에서 선택버튼과 L버튼을 동시에 누르면 그것으로 끝이다. 전멸했을 때나 시나리오 선택이 잘못되었을 때 사용하면 무척 편리하지만 너무 많이 쓰면, 재미가 없으니 알맞게 사용하는 지혜도 필요하다.

으악~ 전멸이다

순식간에 타이틀 화면이! 꿈은 아니겠지?

이런 곳에 지름길이 !

좀처럼 발견하기 어려운 곳에서 드디어 지름길을 발견하였다. 그곳은 바로 "하바의 바다제비"의 둥지가 있는 해안의 기슭이다. 그 기슭에서 아래쪽을 향해 대쉬한 후, 점프해 뛰어 내려간다. 그런 후 담쟁이 덩쿨을 타고 내려오면 "토바"마을까지는 눈 깜짝할 사이에 도달할 수 있다.

바다제비가 있는 기슭에서 아래를 향해 용감히 대쉬

바로 이 장소에서 대쉬로 아래로 가면 OK ! !

이렇게 가까운 길이 있다니 !

벽은 나의 친구 ? !

아바론에서 활동을 계속 전개하고 있는 비밀조직 시프길드. 그들의 본부가 있는 아바론 묘지의 지하에 있는 재미있는 녀석을 소개하지요. 이 녀석에게 말을 걸면 뿅뿅 위로 뛰어오르고 계속 애기하면 벽에 딱 달라붙게된다. 조금 바보스럽지만 귀여운 녀석이다.

아바론의 묘지

익살스러운 귀염둥이

앗 ! 벽에 붙어버렸다

투사에겐 일요일도 없다 ! !

니배루 마을을 지키는 정의의 영웅 무투가. 슬라임 몬스터를 쓰러뜨린 후 그들에게 말을 걸면 동굴의 '보스를 무찌르겠다'라고 동굴로 간다. 이때 그들이 보스 몬스터를 쓰러뜨리는 장면을 보지않고 다른 이벤트들을 클리어하여 100년이상을지나게 한다. 그리고 무투가들이 간 동굴에 가보면 무투가들은 100년 이상이 지난는데도 같은 보스와 싸움을 계속하고 있다. IQ는 의심스럽지만 용감성은 대단한 가족이다.

자 ! 출격

싸움을 계속하는 동안 118년이 흘렀다

나이를 측정할 수 없는 투사가족

경악 ! ! 적의 공격을 받지않고 무차별 공격 ! !

여러분의 파티 중에서 물의 술법 퀵 타임을 사용할 수 있는 캐릭터는 있는지 ? 만약 퀵 타임을 사용할 수 있는 마법자가 있다면 전투에서 고생을 하는 일은 없을 것이다. 왜냐하면 퀵 타임을 사용해서 항상 선제공격을 할 수 있는 엄청난 비법을 혼다 선생이 알려줄 것이니깐 !

장비는 물의 술법, 퀵 타임을 사용할 수 있는 캐릭터를 동료로 한다. 전투에 돌입하면 1턴마다 퀵타임을 사용하는 것뿐으로 무적이 된다.

* 퀵타임을 사용해보자

이 비법을 하기 위해서는 퀵 타임을 사용할 수 없으면 안된다

* 다음 턴부터는

술법을 사용한 다음의 턴부터 선제공격을 할 수 있다. 효과는 1턴만 지속된다

* 선제공격이다 !

한사람이 퀵 타임을 매 턴 계속 사용해 다른 캐릭터가 공격한다. 어떤 강적이라도 걱정할 필요가 없다

* 시간이 가기 전에 사용 해라

파티가 선제공격하고 있는 사이에는 적이 공격할 수 없다. 적이 무저항일 때 사용하자

* 적에게 공격받지 않는다

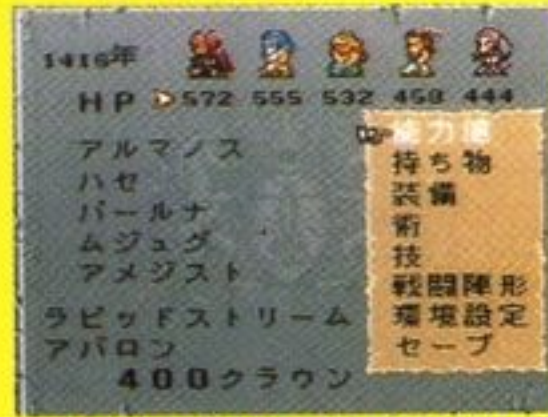
평소는 퀵 타임을 사용하지 않고 스릴을 맛보다가 결정적으로 위험하다고 느끼게되면 이 비법을 사용하라

독재자의 이런 맛으로 ! !

바렌누 제국의 영토에서 황제가 쇼핑을 하면 모두 공짜로 되는 것은 잘 알고있다. 더구나 공짜로 입수된 물건은 전부 팔 수가 있다. 이것을 이용하면 억만장자가 된다 !

* 제국의 영토에서

제국의 영토 내의 마을에 있으면 물건 사기는 전부 공짜이다

* 비싼 물건을 사라!!

공짜로 받은 물건을 같은 상점에 판다

* 쇼핑의 귀재가 되어라

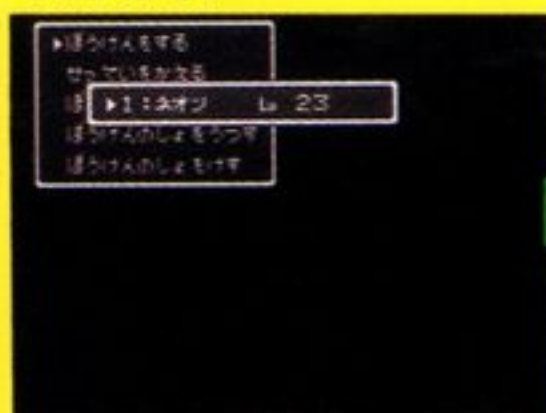
뭐니뭐니해도 돈을 벌기 위해서라면 비정해야 한다. 사고나서 파는 것이 법이다

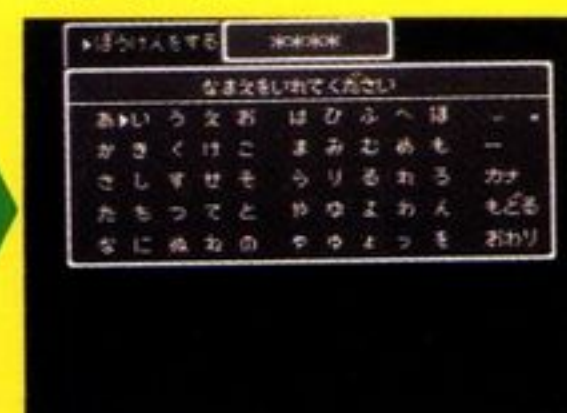
드래퀘 I·II

약속된 멋진 이름!

그 유명한 FC의 명작을 두명이서 즐길 수 있어서 팬들의 "정말 황홀해!"라는 평을 받고 있는「드래퀘 I·II」그건그렇고「II」의 FC판에서 사마루토리아 왕자와 문부르크 왕녀의 이름을 바꿀 수 있는 숨겨진 기술이 있다는 것을 알고있는지요? 여러분 중에는 과연 이 기술이 SFC판에도 있을까? 라는 의문을 가지고 있는 사람이 있을지 모르겠지만 그런 비기가 없겠습니까? 그러나 커맨드는 FC판과 조금 다르다.

우선「II」를 선택해서 모험을 계속 한다. 그리고 모험책을 선택할 때는 십자버튼 좌+ⓧ을 누르면서 자신이 편리한 버튼을 누른다. 그러면 이름 입력화면이 되어 사마루토리아 왕자의 이름이 결정되는 것이다. 문부루크 왕녀의 경우는 십자버튼 우+스타트를 누르면 OK! 2인 동시 플레이 때에는 변경할 수 없기때문에 그런 경우에는 첫번째 사람이 우선 결정을 해서 세이브시키고 그후 두번째 사람의 이름을 변경한다. 좀 귀찮기는 하지만 SFC판은 세이브시키면 변경된 이름도 세이브되는 것이 정말 재미있는 면이다.

패밀리판에서는 이름 입력만으로만 가능했었지만 슈퍼컴보이에서는 '모험의 서'를 선택할 때에 커맨드를 입력하는 것이다

이렇게 경사스러운 일이! 멋진 이름으로 다시 탄생할 수 있다

성공하면 이 화면이 나온다. 여기에서 입력을 하면…

첫번째 사람의 이름을 바꾼 후 세이브한다

비밀의 만월 탑!

「II」의 후반부에 등장하는 만월의 탑. 실은 여기서 아주 희한한 일을 경험할 수 있다. 우선 만월의 탑까지 가서 6층으로 올라가라. 왼쪽 아래로 뛰어 내려오면 어쩐 일인지 드래곤 뿔의 1층으로 워프된다. 만월의 탑과 드래곤 뿔은 꽤 떨어진 위치인데 순식간에 이런 일이! 워프된 1층에서 밖으로 나가면 또다시 만월의 탑 밖으로 돌아간다. 또 워프된 순간에 밖으로 나가지않고 계단을 올라가서 드래곤 뿔의 꼭대기에서 뛰어내리면 드래곤 뿔의 밖으로 나와버린다.

여기가 바로 수수께끼의 만월의 탑

6층에서 용기있게 뛰어내려보자

드래곤 뿔의 1층에 돌아오다니!

밖으로 나가보면 무슨 일이 일어날 까?

또 워프해서 만월의 탑으로 무슨 수 수께끼인가?

꼭대기에서 뛰어내리면?

모탈 컴뱃(MD) 아케이드용으로 만드는 모탈컴뱃 숨겨진 비법공개!

프로그램 모드 대발견

송백정이 또다시 사건을 터뜨렸다.

모탈 컴배턴트(MORTAL K-OMBATANTS)로 들어갈 수 있는 비법을 발견해 낸 것이다. 이것은 제네시스 버전의 (GEN-ESIS-version) 살인자 코드라고도 한다. 이 비법을 사용하면 아케이드용에서 등장했지만 가정용에서는 지워진 모든 모드를 선택할 수 있다. 화면에 시작/선택이 나타나면 다운(DOW-N)+업(UP)+왼쪽(LEFT)+왼쪽(LEFT)+A버튼+오른쪽(RIGHT)+다운(DOWN)의 순서로 눌러보자

스타트하기 위한 화면

일단 코드에 들어가면 선택(OPTION)아래에 "감쪽같이 뛰어난 속임수(CHEAT Enabl-ed)"라는 말이 나온다. 이것을 선택하면 여러분은 모든 속임수(TRICK)를 사용할 수 있다.

드디어 모든 속임수가 내손 안에

1) 화이터(Fighter) 1, 2

7명의 컴배턴트 중에서 유저가 원하는 다양한 비법을 사용하기 위해 화이터1, 2를 선택한다.

2) 계획 기지(Plan Base) -임의선택(RANDOM)과 네가지의 전략

대전하는 상대를 무찌르기 위해 컴퓨터가 가지고 있는 기본 기술을 터득하는 전략.

3) 쩝쩝, 아이 맛있어! (Chop-Chop)

"여러분의 수학능력평가"(T-est Your Might)를 위한 다섯개의 보너스(나무, 얼음, 철, 루비, 다이아몬드)를 선택할 수 있는 옵션이다.

4) 욕심을 내볼까, 여유있게 즐길까?

시험은 싫지만 보너스가 있으니 얼마나 많이 먹을지를 결정해야지. XO는 전혀 먹을 수 없고, X1은 매 게임이 끝날 때마다, X2는 두 게임이 끝날 때마다 보너스가 있으니 적당히 잘 선택해서 배탈나지 않도록.

6) 블러드(Blood)

격투 중 흘러내리는 피를 화면에서 보이게 또는 보이지 않게 하는 옵션이다.

7) 첫번째 지도 (First Map)

당신의 첫 격투를 위한 경기장을 선택하는 옵션이다.

8) 플래그 0(Flag O)

2P를 완전히 쓰러뜨릴 수 있는 옵션이다. 1P가 단 한번의 일격으로 2P를 무찌르는 강력한 옵션이다.

9) 플래그 1

플래그 0과는 반대로 1P를 쓰러뜨리는 옵션으로 방법은 똑같이 한방으로 끝낼 수 있다.

10) 플래그 2

랩타일(Reptile)에게 곧장 가시오!

이 새로운 스테이지에서는 달 주의를 스크롤하며 진행하는 여러 다양한 캐릭터를 활동할 수 있게 해주는 옵션으로 이 곳에는 피터팬, 웬디, 미셀, 마녀, 산타와 그의 썰매, 로켓트를 장비한 비행기, 소형 비행선 등이 출현한다. 만약 플레이어가 이 옵션을 선택하여 적이 더 이상 일어날 수 없게 만드는 마지막 일격을 가해 승리를 거두면 곧 랩타일이 나타날 것이다.

나를 렙타일에게 보내주오

11) 플래그 3

이것을 선택하면 유저를 첫번째 격투장(피트)으로 선택한다.

BYC와 갑자기 튀어나오는 상대가 피트(Pit)의 달을 가로지르며 격렬한 전투를 전개할 것이다(랩티플 모드와 마찬가지로 작동한다).

첫번째 격투로 피트를 선택하지 않으면 이 옵션은 작동하지 않는다.

5) 데모(DEMO)

이것은 지금 플레이하고 있는 화이터의 가장 뛰어나고 인상적인 장면(Cameo), 일대기(Biogrsphics) 그리고 격투장면을 볼 수 있는 옵션이다. 쩝쩝(Chop Chop)은 지금 플레이하고 있는 화이터가 보너스를 받을 수 있는 옵션이고 메달(Med-al)은 지금 선택된 격투장과 플레이어를 사용하는 2인 플레이 게임을 위해 격투에 들어가기 전의 화면을 보여준다.

선택된 데모를 시작하기 위해 A, B또는 C버튼을 누른다.

금단의 비법

지난 1월달에는 참 좋은 게임을 많이 즐겼을 거라고 생각됩니다. 슈퍼컴보이용으로 기대의 작품이 많이 쏟아졌고 수퍼 알라딘보이용으로도 많이 나왔습니다. 그래서 그런지 금단의 비법을 사랑해 주시는 독자들의 응모엽서가 유독 많았습니다. 응모엽서 감사했습니다. 탈락된 독자들에게 격려를 보내며 채택된 독자들에게 점수를 드립니다.

봉과 땡을 잡아라

게임의 "꽁수"를 간직하신 분은 욕심을 부리지 마시고 챔프에게 넌지시 보내십시요. 당신의 "꽁수"는 지금 곰팡이에 시달리고 있다는 것을 자각하시고 실천에 옮깁시다. 담당자의 "봉"은 그런분들을 포함하여 능력있는 분들을 기다리고 있습니다. 챔프에 엽서를 보낸 이상 여러분은 능력있는 유저입니다.

패밀리

별의 카비

비밀 1UP 문

1스테이지 2번째 문에서 처음으로 사다리 나오는 부분 제일 왼쪽에 보면 파란색 구름이 있는데 그곳에 숨어있는 문이 있다. 그곳으로 들어가면 보너스 카비 한 마리가 들어있다.

김진욱/

챔프점수 300점

암흑의 길을 걷는다

7단계 왕에서는 왕 3마리가 있는데 2번째 왕에서 에너지를 한칸 남겨놓고 깨고 세번째 왕에서 에너지 한칸 가지고 왕을 깬다. 그러면 주인공은 조금 있다가 암흑의 길을 혼자 걷는다. 그리고 또 스타트 버튼을 두번 누르면 화면이 조금 밝아지면서 왕과 싸울길을 계속 걷는다.

김태성/

챔프점수 300점

드래곤볼 Z 천하제일 무도회(바코드)

셀의 두번째 변신

레벨 4인 셀의 필살기는 '흡수하기'이다. 첫번째 변신인 셀을 두번째 변신한 모습으로 만들 수 있다. 우선 필살기를 이용해 상대방 에너지 BP를 다 쓸때까지 흡수를 한다. 그 다음 아이템 코너에서 선두나 계왕 등을 이용하면 화면이 반짝이면서 셀이 변신한다.

최선용/

챔프점수 300점

슈퍼컴보이

아쿠스 스피릿츠

득이 되는 4개의 패스워드

패스워드 입력화면에서 소개하는 4개의 패스워드를 입력하면 같은 아이템을 5개 소지한 상태의 캐릭터로 플레이할 수 있다. 예를 들면 "UNO"라고 입력하면 리버스달러를 5개 취한 비드로 플레이할 수 있게 된다. 단, 이 패스워드는 1인플레이 전용이다.

엘레멘탈 파티를 소지한 제다로 스테이지 7부터 플레이할 수 있다

아이템은 엘레멘탈 파티, 캐릭터는 에린으로 스테이지 5부터 플레이할 수 있다

리버스달러를 소지한 디아나로 스테이지 1부터 플레이할 수 있다

초무투전 2

게임 스피드를 올리자

전원을 올리고 오공의 목소리가 나오기 전 2P 패드 L, R버튼을 누르고 있는다. 그러면 전주음악이 메탈풍으로 바뀌고 타이틀 화면의 '초무투전 2'라는 마크가 번쩍거릴 것이다. 이렇게 되면 묘수가 성공이다.

류수/

챔프점수 500점

캐릭터가 작아진다

대전모드에서 캐릭터 끼리 대화하는 화면이 나올 때 조종키를 오른쪽으로 돌리면 된다.

김대한/

챔프점수 700점

초필살기 사용(단 캐릭터에 따라 다름)

손오반, 트랭크스, 보작, 정가
: →←↙↓↘→↗↑+ B나 Y버튼(발)을 누르면 성공

피코로
: →←↙↓↘→↗↑+ B나 Y버튼(손)을 누르면 성공

박동익/

김한철/

챔프점수 700점

손오공과 신 캐릭터 고르기

일본어 음성이 나온 후 손오반의 양손이 나오면 ↑, X, ↓, B, L, Y, R, A버튼 순으로 재빨리 입력시키면 '카카로트'라는 음성이 나오면서 대전모드에서 손오공과 신 캐릭터를 고를 수 있다.

화면 되돌리기

게임 중 L, R버튼을 동시에 누르고 누른 상태에서 셀렉트, 스타트버튼을 동시에 누르면 화면이 처음으로 되돌아가게 된다.

완전한 엔딩

'손오공과 신 캐릭터 고르기' 방법으로 입력시키고 손오반이나 주인공들로 게임을 시작한다(레벨 3). 먼저 셀과의 대전에서 한번을 진다. 그러면 셀 쥬니어가 나올 것이다. 셀 쥬니어를 단숨에 처부순다. 셀과의 다음 대전에서 꼭 이긴다. 그리고 부활한 셀에게 진다. 그러면 원작과 같이 손오반이 가메하메파로 셀을 물리친다. 그리고 나머지를 계속 이겨나가면 캐릭터 소개가 나온 후에 엔딩이 나온다.

김재한/

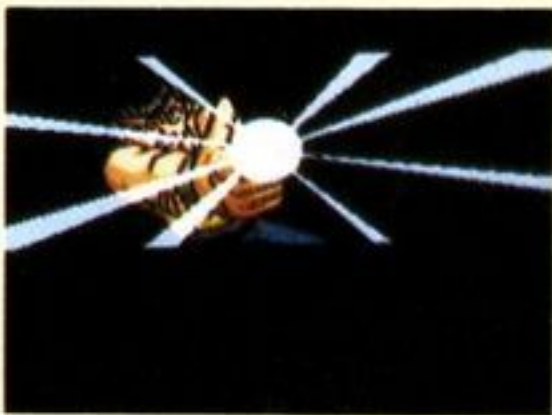
챔프점수 700점

유유백서

필살기를 받아칠 수 있다

유유백서에서 우리편 다섯명 중 맨 구석에 있는 할머니로 필살기를 받아칠 수 있다. 단 이 필살기는 영기류에만 해당된다. 예를들어 주인공 강호가 영탄(↓+X)을 썼을 때 화면에서 '킹라이라데'라는 음성이 나오면 작은 장풍(↓+B)을 입력시킨다. 그러면 영탄이 장풍과 부딪쳐 강호쪽으로 돌아가게 된다(다른 캐릭터 필살기에도 가능, 타이밍이 생명임).

전스테이지 패스워드 공개

1)ⒷⓎⓎⒶⒷⓎⓎⓍ
2)ⓍⒶⓍⓎⒶⓍⓎⒷ
3)ⓎⓎⓍⓍⒶⒷⓎⒷ
4)ⒷⒷⒷⓍⓎⒷⓎⓎ
5)ⒶⓎⓍⓍⓍⓎⒷⒶ
6)ⓍⒶⓎⒷⒶⒷⓎⓍ
7)ⒶⓍⒷⓍⓎⒷⓎⒶ
8)ⒷⒷⓍⒶⓎⒷⒶⒷ
9)ⓍⓎⒶⒷⒷⒶⓎⓍ
10)ⒷⒶⒷⓎⒷⒶⒷⓎ

아랑전설 2

상대편 공중에 뜨게하기

지난호에 설명한 사천왕 고르기 조작을 한 다음에 볼프강 크라유저로 골라 상대편에게 가까이 가서 ←+X를 누르면 무릎찍기로 던진다. 이 동작을 계속하다 보면 상대편이 뒤를 보고 공중으로 두칸정도 올라가 움직이지 못하게 된다. 그러면 마음대로 1대를 때릴 수 있다.

박용호

챔프점수 500점

이스 4

몬스터와 축구를 할 수 있다

몬스터 상대로 축구를 할 수 있는 '사카볼'이라는 숨은 아이템이 있다. 이 아이템은 에스테리아 지방의 제픽마을 남서에 있는 로다의 나무 뒤에 숨어있다. 이 장소에서는 게임의 중반 이후로 갈 수 있게 될 것이다. 이 로다의 나무 뒤로 주인공이 통과하면 사카볼이 나무 뒤에서 출현한다. 그리고 몬스터가 있는 장소로 볼을 굴려가면 몬스터와 축구를 할 수 있다.

제픽마을에서 남서쪽에 있는 로다의 나무 뒤를 화살표와 같이 통과하자

왠지 로다의 나무 뒤에서 사카볼이 출현한다

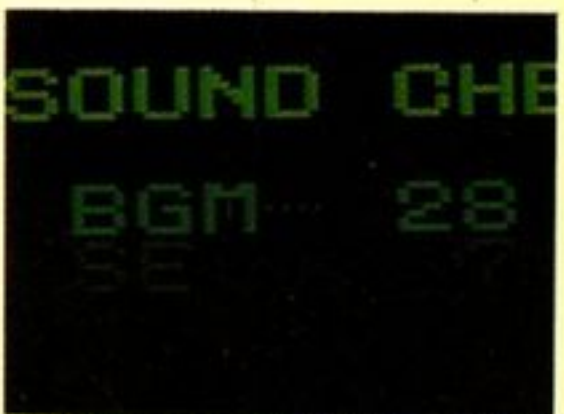
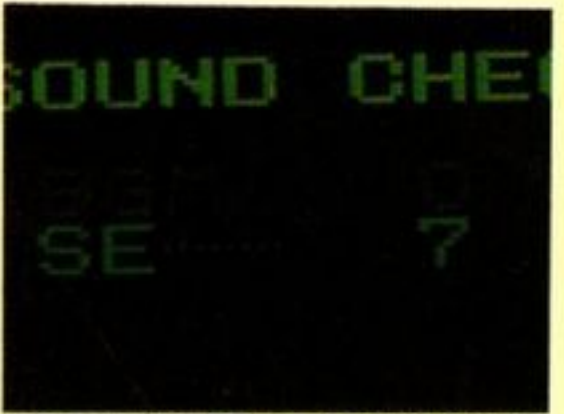
몬스터가 있는 장소까지 가면 몬스터와 축구를 할 수 있다

용호의 권

공중에 뜬다

대전모드에서 킹 대 킹으로 시작한다. 한번 먼저 이기고 있는 쪽이 두번째 마지막에 뛰어 2단차기를 구사해 승부를 결정한다. 그러면 이긴쪽의 킹이 하늘에 뜨게 된다.

재미있는 BGM

옵션모드의 BGM으로 곡의 마지막에 캐릭터의 소리를 조합시킬 수 있다. 우선 SE로 캐릭터의 소리를 듣는다. 그뒤 BGM의 28번째를 들어보자. 그러면 28번째의 곡 마지막에 캐릭터의 목소리가 조합되어 들린다. 단, 이 조합된 SE 종류는 한정되어 있다.

최초에 캐릭터의 소리가 들어있는 SE를 듣는다

BGM 28번째 곡을 들으면 이 곡의 마지막에 캐릭터의 소리가 들린다

성검전설 2

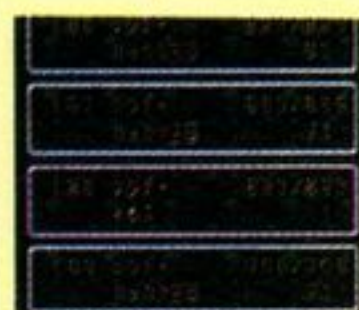
검이 레벨 9로 된다

평상 시는 만들 수 없는 구극의 성검을 만들 수 있는 비법이다.

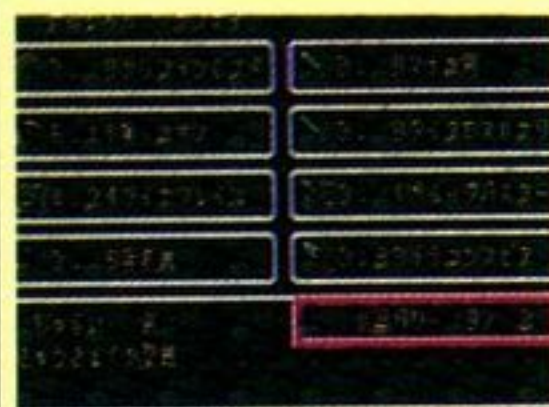
우선 검의 레벨을 8까지 올려놓는다. 다음에 크리스탈 바레스의 서쪽에 있는 작은 섬에서 니키타에게 말을 걸어 현재 플레이하고 있는 화일 이외의 곳에서 세이브한다. 그런 다음 리셋버튼을 누르고 뉴 게임을 선택해 보토스 마을의 맨티스앤트와 싸우는 곳까지 진행한다. 그리고「うわ!ばけものだあ!!…」라는 메시지가 표시되면 L, R, 셀렉트, 스타트 버튼을 동시에 누르면 리셋된 상태로 된다.

여기서 작은 섬에서 세이브한 화일을 선택해 게임을 재개한다 … 그러면 화일의 내용은 작은 섬에서 세이브했을 때의 내용이지만 왠지 게임초반의 맨티스앤트와 싸우기 직전부터 시작해버린다. 이때 주인공으로 보스를 무찌르면 검의 파워를 입수할 수 있다. 다음은 왓츠에게 검을 단련시키게 하면 레벨 9의 마나의 검이 탄생한다.

크리스탈 바레스의 서쪽에 있는 이 작은 섬으로 간다

한번 리셋하고 나서 뉴 게임을 선택한다

커맨드를 입력시키고 화일을 재개하면

레벨 9로 된 검을 볼 수 있다

유경민/ 호

챔프점수 300점

배틀 마스터

캐릭터 색이 총 4가지

슈퍼컴보이 대전액션 게임인 배틀마스터에서 각 캐릭터의 색을 2가지 더 볼 수 있는 법이 있어 소개할까 한다.

우선 플레이어 셀렉트 화면에서 L버튼을 누른채 B나 스타트 버튼으로 캐릭터를 선택하자. 그러면 한 캐릭터 당 색이 4가지나 되어 색맹이라도 게임을 즐길 수 있다.

왓츠가 빠져나간다

FAST 이외의 스피드로 1P측은 왓츠, 2P측은 아무나 좋으므로 캐릭터를 선택한다. 그리고 왓츠가 우측을 향하고 있을 때 상대를 밀면서 걸으면 조금씩 상대와 겹쳐져 나중에는 캐릭터를 빠져나간다.

왓츠를 우측으로 향하게 하고 상대를 밀어보자

상대 캐릭터를 빠져나간다

제노를 선택할 수 있다

스토리모드 마지막에 등장하는 제노는 대전에서 사용할 수 없다. 하지만 챔프에서 공개하는 금단의 비법을 사용하면 깜짝 놀랄 일이 벌어진다.

우선 대전모드에서 게임을 시작한다

우선 A. X. L. R의 각 버튼에 연사기능이 붙어있는 컨트롤러를 준비한다. 대전모드를 선택하고 캐릭터 셀렉트 화면이 되면 연사기능이 붙어있는 컨트롤러를 컨트롤러 1측에 접속한다. 그리고 A. X. L. R 각 버튼의 연사 스틱을 넣고 그 4개의 버튼을 동시에 누른다.

위에서 설명한 대로 조작하면 제노를 선택할 수 있다

수퍼 알라딘보이

환타시스타 2

슬로우모션으로 전투를

전투 중 스타트 버튼을 눌러 정지를 시킨 후 B나 C버튼을 눌러보자. 버튼을 누를 때마다 전투화면이 슬로우 모션으로 움직인다.

윤호진

챔프점수 300점

샤이닝포스 2

캐러반이 돛단배로!

캐러반을 입수하여 서쪽으로 타고가다가 C버튼을 눌러서 명령어가 나오면 부대표를 선택해서 누구든지 상태를 본 후 게임화면으로 돌아오면 캐러반이 돛단배로 변해있는 것을 볼 수 있다. 단 게임에는 도움이 전혀 안되지만 재미로 한번 해볼만한 조작이다.

조재영/

챔프점수 500점

또 발견된 숨은 캐릭터 ①

챔프의 열성적 노력으로 샤이닝포스 2에서 또 한명의 숨은 캐릭터가 발견되었다.

악마의 꼬리에 있는 크리드의 관을 여행할 때 포로 신세가 된 4인, 엘릭, 트위기, 듣고, 파이파 중에서 한 사람만을 데리고 갈 수 있다. 하지만 한참 후에 크리드의 관이 파괴된 후에 다시 찾아오면 남은 3인도 동료로 삼을 수 있다.

다시 돌아와 이야기를 나누면…

나머지 3인도 동료로 삼을 수 있다

또 발견된 숨은 캐릭터 ②

미투라 신전에서의 전투 후 신전의 좌측에 있는 방에 들어간다. 그리고 입구에 놓여있는 한개의 석상을 조사해 보면 린다라는 이름의 여성이 출현하여 파티가 되어준다. 그녀의 직업은 마법사이며 소환마법의 수완가이다.

여기이다. 이 석상을 조사해 보면 된다

린다의 출현이다

IBM-PC

모탈컴뱃

피 나오게 하기

모탈컴뱃은 선정적인 게임으로 정평이 나있다. 그래서 수퍼 알라딘보이용과 슈퍼컴보이용에서는 그 부분을 삭제하였다. 하지만 간단한 조작으로 피색을 볼 수 있게 되었다. 우선 화면에 글씨가 위부터 아래까지 빽빽하게 나올 때 'ABACABBA'순으로 눌러 주면 글씨가 피색으로 변할 것이다.

김효근/

챔프점수 300점

순간

여 퍼소닉으로 만드 있나요? 만약 도 한의 비법은 무용 러면 우선 소닉 로 변신시킬 수 있 P의 스타트 버튼 버튼을 누르면 순 시킬 수 있다.

김성재/

챔프점수 300점

알라딘

모자를 쓰면 1UP

스테이지 2에서 빨래가 걸려있는 장소에 알라딘을 서게 해 보자. 알라딘의 머리를 움직이게 해 걸려있는 모자를 쓰게 한다. 더구나 화면 상에는 1UP 아이템까지 출현해 버린다. 이상한 모양을 한 알라딘이 출현하며 남은 인원수에도 증가표시가 된다.

3X3 아이스

색다른 진행 방법

「이 진행은 멀티퀘스트에 의한 진행이 아님」

따이를 납치하는 강창귀 이벤트 후에 집으로 돌아와서 봉마의 칼을 얻게된다. 그리고 MS 건물로 가서 친구들을 구하는데 여기서 강창귀와 싸워서는 안된다. 그후 학교건물로 들어간다. 그러면 학교 입구에 나쯔꼬를 볼 수 있는데 나쯔꼬를 학교벽에 몰아 세우고 공격을 한다. 이 이벤트가 끝난 후 홍콩으로 돌아오면 친구들이 동료가 되었다(전투는 불가능). 그리고 마카오로 가면 미성과 만나기 전에 미성과 스티브롱이 동료가 되었다(전투 불가능). 이때, 미성과 만나면 두 사람이 모험을 해야한다(파이 전투 불가능).

박성백/

챔프점수 700점

폭스레인저

255대를 만들자

우선 폭스레인저를 투명 비행기로 만들고 에너지 아이템을 먹는다. 그러면 다시 모습을 나타내고 마리수는 0으로 된다. 그러나 그대로 죽어버리면 255마리로 증가한다.

박삼규/

챔프점수 500점

삼국지 2

Int, War, Chr 조작하기

우선 게임으로 들어가 장군들의 Int, War, Chr을 종이에 적고 세이브를 한다. 그리고 그 숫자를 16진수로 고친다. 그리고 PC-TOOLS 4. XX를 실행시키고 세이브 화일을 찍고 F를 누르고 F1을 누른다. 16진수 숫자를 써 넣고 엔터를 누른다. 그리고 무슨 문자인지가 표시되면 E를 누른다. 6자리 수를 마음대로 고친다(잠깐!! 데이터를 올리기 전에 그 장군의 충성도를 높여야 한다. 만약에 배신을 하면 끽!!).

또 잠깐!! 모든 능력을 100 이상으로 하는 것은 좋지 않다. 100이 가장 좋다. 참고로 A=10, B=11, C=12, D=13, E=14, 100=64 (16진수)이다.

이채규/

이번호의 **봉**을 잡다!!
수고하셨습니다. 봉을 잡은 독자에게는 수퍼 알라딘보이 롬팩을 드리겠습니다. 챔프로 연락하여 받아가십시요.

아케이드

스트리트 카운터

에너지를 채우자

게임 도중에 에너지를 채우는 방법이 발견되었다. 컴퓨터와의 대전, 2인 대전 중 하나를 하다가 상대에게 맞아 에너지가 줄어들었을 때 ESC키를 여러 번 누르면 에너지가 조금씩 채워지는 것을 볼 수 있다. 특히 이 방법은 컴퓨터와 대전할 때 싸우게 되는 3명의 왕과 격투 시에 쓰면 효과적이다.

이경노/

챔프점수 300점

아랑전설 스페셜

김갑환 하늘을 날다

테리 스테이지에서 테리와 어떤 캐릭터라도 이 방법을 쓰면 김갑환을 볼 수 있다. 1판씩을 이기고 3째판에는 서로 무승부로 하면 FINAL ROUND가 된다 이 스테이지에서 시간이 40초 흐른 후 20초 남았을 때 김갑환이 슈퍼맨처럼 날아온다. 그리고 빅베어 스테이지에서는 마지막판에 김갑환이 날라가는 것을 볼 수 있다.

성정규/

챔프점수 300점

PC-엔진

이스 Ⅳ

개발촌 발견

PC-엔진 유저에게 희소식을 전한다. 명작 중의 명작으로 손꼽히는 시리즈 4탄에서 개발촌이 발견되었다. 우선 마지막 엔딩을 기를 쓰고 본다. 그리고 다시 리셋을 한 다음 컨티뉴 화면으로 가서 취소(Ⅱ)버튼을 누르면 화면에 "처음부터 시작, LOAD 화면, 개발촌"이 나온다. 이 개발촌에서는 모든 비주얼 장면을 볼 수 있다.

김우택/

챔프점수 500점

F4U-4B 코르세어

두두두-- 두두-- 두두두--- 다량의 무기 탑재능력, 멋진 프로펠러. 바다와 하늘을 주름 잡는 무적의 함상 전투기 코르 세어!

■판매 : (주)아카데미과학
■연락처 : 908-7000
■가격 : 3,000원

아몬디아 씨리얼

길쭈~욱한 모양, 바삭바삭하게 씹히는 아몬드와 씨리얼이 오돌토돌! 초콜렛의 환상적인 맛을 조화롭게 이룬 날씬한 막대과자!

■판매 : 해태제과
■연락처 : 709-7766
■가격 : 1,000원

스트리트 화이터 문구 셀트

아니? 이렇게 멋진 문구셑트가!
스트리트 화이터의 인기 캐릭터들의 모습이 그려진 노트, 필통, 연필, 지우개가 요렇게 모여 있어요. 이제 우등생은 문제없어요!

■판매 : 반다이
■가격 : 2,000엔

키모 전산용품

컴퓨터를 보다 안전하고 편리하게 사용할 수 있게 해주는 아이디어 상품이 한자리에! 사용자의 건강과 능률 향상을 가장 먼저 생각한 컴퓨터의 좋은 친구들!

①디스켓 보관용기(25,000원)
②유해전자파 차폐용 앞치마와 조끼 (각 69,000원)
③마우스 스테이지(15,000원)
④카피홀더(4,000원)
⑤클립(1,500원)

■판매 : 키모
■연락처 : 707-0920

가족 놀이 기구 모음

① 까롬(100,000원)

② 쌍륙(28,000원)

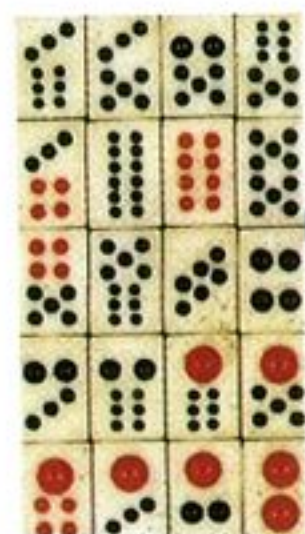
가족, 친구들이 모두 함께 모여 재미있고 유익하게 즐길 수 있는 우리나라 고유의 민속 놀이와 세계 전통 놀이기구! 언제 어디서나 쉽게 어울릴 수 있는 기쁨을!

■판매 : (주)모던아트
■연락처 : 514-3725

③ 골패(9,000원)

⑥ 입사목(4,000원)

미오 터보 연필깎기

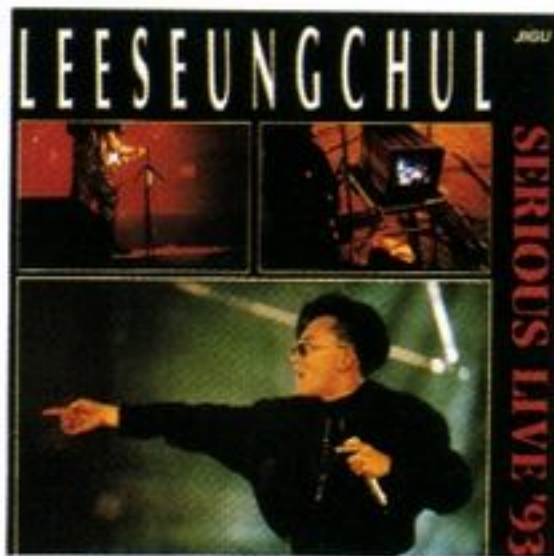
붕붕붕~ 꼬마차가 나가신다! 연필들은 모두 내 앞에 일렬로 줄을 서주세요.
깨끗하고 예쁘게 깎아지는 자동차형의 붕붕 연필깎기.

■판매 : (주)한국시스맥스
■연락처 : 577-2241
■가격 : 20,000원

웰컴 투 팝하우스 1, 2

온 가족이 즐겁게 영어공부를! 어렵게만 느껴지던 영어를 아름다운 노래를 부르면서, 익살스런 캐릭터들과 재미있는 대화를 나누면서 편안하게 공부할 수 있는 CD-ROM 프로그램.

■판매 : (주)동아출판사
■연락처 : 861-4818
■가격 : 각 27,500원(VAT포함)

음반

이승철 라이브 음반

엄청난 가창력으로 라이브에 특히 뛰어나다는 이승철. 지금까지 나온 그의 노래중 히트곡들과 그가 아끼는 곡들이 수록되어 있다. 이 앨범을 듣고 있으면 그의 혼신을 다해 노래하는 모습과 화려한 무대 매너가 머릿 속에 선명하게 그려진다.

■발매원 : 지구레코드
■연락처 : 353-3151
■가격 : 5,500원

CD

오케스트라에 의한 게임

장엄하고 완벽한 조화를 이루는 오케스트라의 연주로 게임음악을 들어본 적이 있나요! 게임음악은 여러가지 형태로 연주되지만 오케스트라와 연주될 때, 새롭고 화려한 또다른 맛을 느낄 수 있다.

■발매원 : 소니 레코드
■가격 : 2,800엔

아레사 선사인 랜드

작년 10월에 발매된 슈퍼컴보이용 게임 "아레사"의 게임음악. 음악이 특히 잘 되었다고 하는 이 게임의 앨범은 여성적 감성의 섬세하고 아름다운 음악이 가득 담겨 있어 마음을 안정시켜 주고 편안함을 느낄 수 있다.

■발매원 : 일본 컬럼비아
■가격 : 2,800엔

「정글북」 오리지널 사운드 트랙

1967년 키플링의 명작 모글리를 애니메이션화한 「정글북」은 매력적인 등장인물, 잊지못할 노래, 상상의 모험으로 가득차 있는 작품이다. 테리 길키슨이 만들고 필 헤리스가 부른 〈The Bare Necessties〉는 곰 '벌루'의 인생에 대한 낙척적인 철학이 잘 표현된 재즈 스타일의 곡으로 아카데미 주제가상을 받은 일도 있다. 이외에도 여러가지 장르의 노래들이 환상적인 분위기를 연출할 것이다.

■발매원 : 서울음반
■연락처 : 786-4521
■가격 : 5,500원

그라디우스 인 클래식

최고의 명성을 자랑하는 런던 필 하모니 오케스트라가 연주한 슈퍼컴보이용 게임 "그라디우스"의 음악. 박진감 넘치고 신나는 슈팅 게임의 음악이 세계적 수준의 오케스트라의 다이나믹하고 시원스런 연주로 잘 표현되어 있다. 이 앨범을 듣고있으면 손가락이 저절로 움직이는 듯한 느낌마저 든다.

■발매원 : 킹
■가격 : 3,000엔

못말리는 람보

실베스타 스탤론 주연의 람보 시리즈는 끝났지만 아직 람보의 잔영은 남아 있는가? 람보 시리즈를 잊지 못하는 올드팬들을 노린 람보의 아류작이 나와 화제. 광고 포스터조차 람보 1의 향수를 불러일으키게 하는 그것이다. 이번은 찰리쉰이 실베스타 스탤론모양 그대로 하고 나와 종횡무진 활약을 벌이는데…

■발매원 : 우일영상
■문의처 : 511-1305

비디오

마지막 액션 히어로

박력과 스피드감 넘치는 연출이 일품인 액션 어드벤처 환타지. 영화 속의 액션 영웅과 그를 숭배하는 꼬마 영화광이 실제와 영화속을 오가며 악당들과 한판 승부를 벌이는 이색적인 내용이다. 쏟아지는 총탄세례, 갑자기 질주하는 차들, 영화 속으로 내던져진 꼬마가 겪는 통쾌한 액션이 볼만하다.

■발매원 : 우일영상
■문의처 : 511-1302

이상한 바다의 나디아

이번 세트에는 디스크 이외에 오리지널 텔레폰 카드및 픽처레벨(호화 컬러지면)까지 포함되어 있어 나디아를 사랑하는 여러 팬들에게 훌륭한 소장품이 될 것으로 생각된다.

■발매원 : NHK ■모델번호 : JSVA-12144

서적

투캅스

이 책은 방화로서 흥행 성공의 대표적인 작품이다. 코믹한 내용으로 돈이 되는 곳이라면 물불가리지 않고 뛰어드는 조형사와 길이 아니면 가지 않는 고집불통 강형사, 상반된 성격의 두 형사가 엎치락 뒤치락 펼쳐 보이는 요절복통할 폴리스 스토리이다.

■발행원 : 서지원
■연락처 : 706-3531
■가격 : 5,000원

시간디자인 365

■발행원 : 하서
■연락처 : 237-8161
■가격 : 5,000원

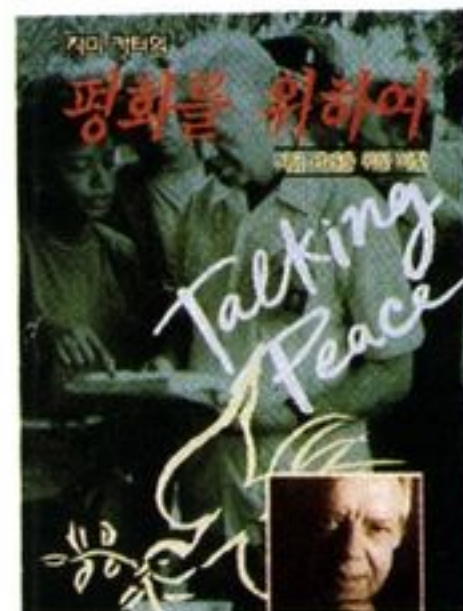
시간관리의 슈퍼 테크닉서로 효율성 있는 시간 보내기에 관한 내용이 주를 이루고 있다. 내용으로는 시간을 2배로 늘려주는 방법, 짧은 시간 내에 더 많은 일을 하는 방법, 걸리적거리는 일들을 제쳐놓고 중요한 일감으로 먼저 달려가는 방법, 쌓여있는 잡동사니와 넘치는 서류함, 밀린 선물들을 정복하는 방법, 다른 사람이 당신의 시간을 낭비하지 못하게 하는 방법 등이 주를 이루고 있다.

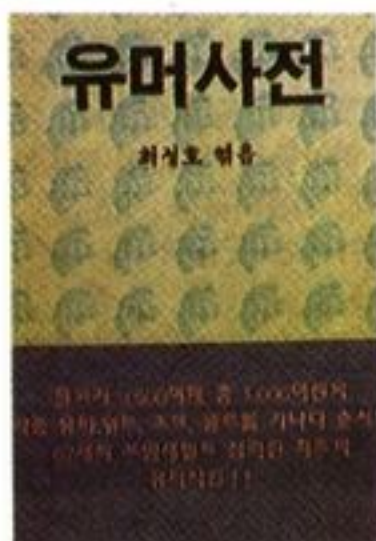
내가 알고 있는 가장 엉큼한 이야기

인간의 내면에는 엉큼한 심성이 누구나 다 있다. 그런 엉큼한 심성을 이야기로 펼친 책이 도서출판 다솔에서 출간되었다. 특히 이 책은 엉큼한 사람을 미화시켜 가능한한 호의를 가지고 표현했으며 엉큼하지 않은 사람에게는 돌을 던지라는 솔직한 면을 강조한 책으로 올 겨울 이 책으로 따뜻하게 보낼 수 있다. 특히 혼자 볼 때가 더 재미있다. 꼭 혼자 읽으세요!

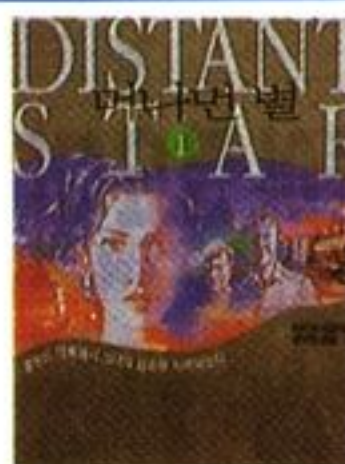
■발행원 : 다솔
■연락처 : 332-8432
■가격 : 4,000원

지미카터의 「평화를 위하여」

(주) 제우미디어에서는 양서 시리즈 2탄으로 전 미국 대통령 지미카터가 전세계 청소년들에게 들려주고 싶은 이야기를 책으로 엮었다. 지구촌 시대의 전 인류가 평화롭게 살기 위해서는 어떤 국제적 안목을 갖추어야 하는지를 세계 평화론자 지미카터가 청소년을 비롯한 모든 이에게 그 혜택을 주고 있다.

■발행원 : (주) 제우미디어
■연락 : 702-3211
■가격 : 5,000원

유머사전

■발행원 : 좋은아침
■연락처 : 252-9471
■가격 : 8,500원

실생활에서 주위의 사람들을 배꼽잡게 하는 책이 출간되었다. 세상에서는 재치있는 사람이 능력있는 사람으로 통하기도 한 점을 반영하여 몇 년간 모은 유머들을 자료로 재미있게 구성하였다. 또한 '유머자체의 핵심은 즐거움이 아니라 슬픔이라는 설정을 하여 천당에는 유머가 없다'라고 표현. 이 책을 읽는 순간 독자들은 최고의 능력있는 사람으로 평가받을 것이다.

머나먼 별

■발행원 : 풀리미디어
■연락처 : 565-5380
■가격 : 5,800원

"클로이"같은 여자가 되기 위해서는 반드시 이 소설을 읽어야 하며 "클로이"와 같은 여자로 삼고 싶은 남성이라면 반드시 이 소설을 읽어야 한다는 강한 관념이 표현되어 있다.

폭동의 대륙을 수놓으며 펼쳐지는 클로이의 사랑과 모험의 아름다운 서사시는 어떻게 끝을 맺을 것인가!

욤욤공주와 도둑

이름도 깜찍스러운 욤욤공주와 도둑, 황금 공 세계가 지켜주는 평화로운 황금도시에서 아름다운 공주와 착한구두 수선공, 황금 공을 훔치려는 도둑과 왕위를 넘보는 나쁜신하, 첨단 무기와 로봇으로 황금도시를 침략하려는 애꾸눈 대왕이 펼치는 환상여행을 맛볼수 있다.

■발행원 : 꿈이 있는 집
■연락처 : 747-5077
■가격 : 4,000원

RPG 만들기

RPG 만들기

이 책은 RPG를 이해하고 R PG 게임을 좀더 재미있게 풀어 나가기 위한 입문서로 기초지식부터 세부사항까지 총망라하였다. 게임을 기획할 때 알아야 할 사항을 설명한 최초의책으로 실제적으로 게임을 기획하는데에는 많은 도움을 주지 못 했던 것을 생각하여 게임기획에 실질적인 도움을 주고자 만들었다.

■발행원 : 정보시대
■연락처 : 586-4004
■가격:4,500원

퍼펙트 월드

「퍼펙트 월드」는 클린트 이스트우드가 감독하고 캐빈 코스트너가 주연을 맡은 작품이다. 어린 시절 불우한 환경 속에서 자라고 사회로부터 소외당한 주인공 부취 헤인즈는 복역중 탈옥에 성공한다. 도망중 숨어 들어간 집에서 종교에 미친 광신도적인 어머니로부터 심한 학대를 받는 7살난 소년 필립을 보고 아이를 구출할 것을 결심하는데…

영화

■워너브라더스 제공
■개봉관 : 브로드웨이극장(511-2301), 애경시네마(818-0801), 월탑시네마(543-0012), 롯데월드Ⅱ(417-0213), 서울극장(277-3011)
■개봉일 : 1월 15일
■중학생관람가

욤욤공주와 도둑

아름다운 욤욤 공주와 수줍은 구두 수선공, 그리고 언제나 실패만 거듭하는 도둑이 펼치는 꿈같은 이야기. 어린이에게 상큼한 추억을, 그리고 어른들에겐 잃어버린 환상을 되찾아줄 신비의 여행이 시작됩니다!

■극동스크린수입·배급
■개봉관 : 미도파시네마(939-2222), 천호문화(483-2441)
■절찬 상영중
■연소자관람가

용인 자연농원 눈썰매 장과 베트남 수교 1주년 기념 탕롱 수중인형극

하얀 눈덮인 신비의 세계 자연농원에서 선사하는 알찬 겨울방학 선물! 겨울 최고의 스포츠(?)인 눈썰매와 베트남 수교 1주년을 기념하는 뜻깊은 인형극을 한꺼번에 즐길 수 있는 절호의 찬스를 잡아라!

특히 베트남 탕풍 수중 인형극은 300년의 전통을 자랑하는 베트남 최고의 인형극으로서 상상을 초월하는 손기술을 이용하여 용춤, 봉황춤, 사자춤 등 베트남의 풍습과 신화를 환상적으로 연출할 것이다.

■문의전화 : 자연농원(02)745-0482, (0335)30-3302〈단체문의〉 (0335)30-3114〈일반 문의〉
■기간 : 2월 13일 까지

가볼만 한 곳

'94 서울 국제 연날리기 대회

■대회기간 : 94년 2월 25일~2월 27일
■대회장소 : 한강시민공원 여의도지구
■경기일정
■접수기간 : '94년 1월 10일~2월 15일
■접수문의처 : 한국관광공사 행사 2부 (757-6030)

경기종목	경기부문	참가대상	참가비	상금총액	비고
연싸움	개인전	일반개인	8,000원	220만원	참가자에게 중식과 기념품 및 경품추첨권 제공
	왕위전	일반개인	4,000원	80만원	
높이날리기	소년부	초·중등부	4,000원	74만원	
	청년부	고교·대학부	4,000원	81만원	
	가족부	직계 3인 가족	8,000원	95만원	
창작연날리기		제한없음	8,000원	250만원	

한국 관광공사는 우리 고유의 전통민속놀이를 널리 보급하고 문화 행사를 통한 외래관객 유치를 도모하기 위하여 지난 해에 이어 올해에도 국제 연날리기대회를 개최한다. 한강변을 오색찬란한 연들의 물결로 수놓을 것이 기대된다.

게임챔프 일본어 강좌

게임챔프 애독자 여러분 춘리의 큰절을 받으시와요. 갑술년 새해 복많이 받으시구요, 언제나 저처럼 건강하세요! 자, 그럼 세뱃돈을 주셔야죠… 아니 뭐야! 게임챔프를 사서 돈이 하나도 없다고? 으으으… 빈털털이 주제에 나의 세배를 덥썩 받다니… 춘리의 94년형 필살기 「치맛바람 킥」의 위력을 보여주마! 어? 어? 어? 홀러덩~ 아이고! 치마가 벗겨졌다!! 아니 뭐? 춘리는 숏다리라고? 으으으… 치솟는 분노! 그러나 올해부터는 절대 폭력을 쓰지않겠다고 장기에프와 약속한 터!
그렇다면 춘리의 히든 카드「비폭력 권법」을 받아랏! 뿡뿡…? 으아악~!
그 유명한 춘리의 똥트림이닷!! 그날 춘리의 방귀가 폭발한 자리에서 반경 3킬로미터 거리내의 모든 생물체는 그만… 실성하고 말았다……

춘리의 기초일본어 초대석

서 영수

챔프점수 1,000 점

일어박사 영수와 함께하는 외래어 표기법 철저 분석!!

1. 장음은「ー」로 표기한다

일본어	외래어	발음	뜻
ボール	BALL	보ー루	공
エース	ACE	에ー스	에이스
デート	DATE	데ー토	데이트

2.「f」음은「ファ·フィ·フ·フェ·フォ」로 표기한다

일본어	외래어	발음	뜻
ファン	FAN	판	팬
フィルム	FILM	피루무	필름
フランス	FRANCE	후랑스	프랑스

3.「v」음은「バ·ビ·ブ·ベ·ボ」로 표기한다

일본어	외래어	발음	뜻
バイオリン	VIOLIN	바이오링	바이올린
ビタミン	VITAMIN	비타민	비타민
ベニヤ	VENEER	베니야	합판

4.「t:」「d:」음은「ティ」「ディ」로 표기한다

일본어	외래어	발음	뜻
ティー	TEA	티ー	차
ティーケーオー	TKO	티ー케ー오ー	티케이오
ディスク	DISK	디스쿠	디스크

4.「tw」음은「ツ」로,「t」음은「ツ」또는「ト」로 표기한다

일본어	외래어	발음	뜻
ツー	TWO	쯔ー	투(둘)
ツリー	TREE	쓰리	나무
トライ	TRY	토라이	노력

애독자 엽서 퍼레이드

챔프점수 1,000 점

요일과 월에 대하여!

일본어	발음	뜻
にちようび	니치요ー비	일요일
げつようび	게츠요ー비	월요일
かようび	카요ー비	화요일
すいようび	스이요ー비	수요일
もくようび	모쿠요ー비	목요일
きんようび	킨요비	금요일
どようび	도요ー비	토요일
なんようび	난요비	무슨 요일
きゅうじつ	큐지츠	휴일
いちがつ	이치가츠	1월
にがつ	니가츠	2월
さんがつ	상가츠	3월
しがつ	시가츠	4월
ごがつ	고가츠	5월
ろくがつ	로쿠가츠	6월
しちがつ	시치가츠	7월
はちがつ	하치가츠	8월
くがつ	쿠가츠	9월
じゅうがつ	쥬ー가츠	10월
じゅういちがつ	쥬ー이치가츠	11월
じゅうにがつ	쥬ー니가츠	12월
なんがつ	난가츠	몇월

날씨에 관련된 단어들!

일본어	발음	뜻
はれ	하레	맑음
かぜ	카제	바람
くもり	쿠모리	흐림
あめ	아메	비
ゆき	유키	눈
もや	모야	안개
しも	시모	서리
たいふう	타이후ー	태풍
にじ	니지	무지개

이 시우

챔프점수 1,000 점

환타시 스타 무기 일람표!!

일본어	발음	뜻
ダガー	다가	단검
ハンターナイフ	한타―나이후	대형 만능칼
ブーメラン	부―메란	부메랑
スチールソード	스치―루소―도	강철검
スライサ	스라이사	표창
ウッドケイン	웃도케인	마법 지팡이
チタニウムソード	치타니움소―도	티타늄 장검
チタニウムダガー	치타니움다가	티타늄 단검

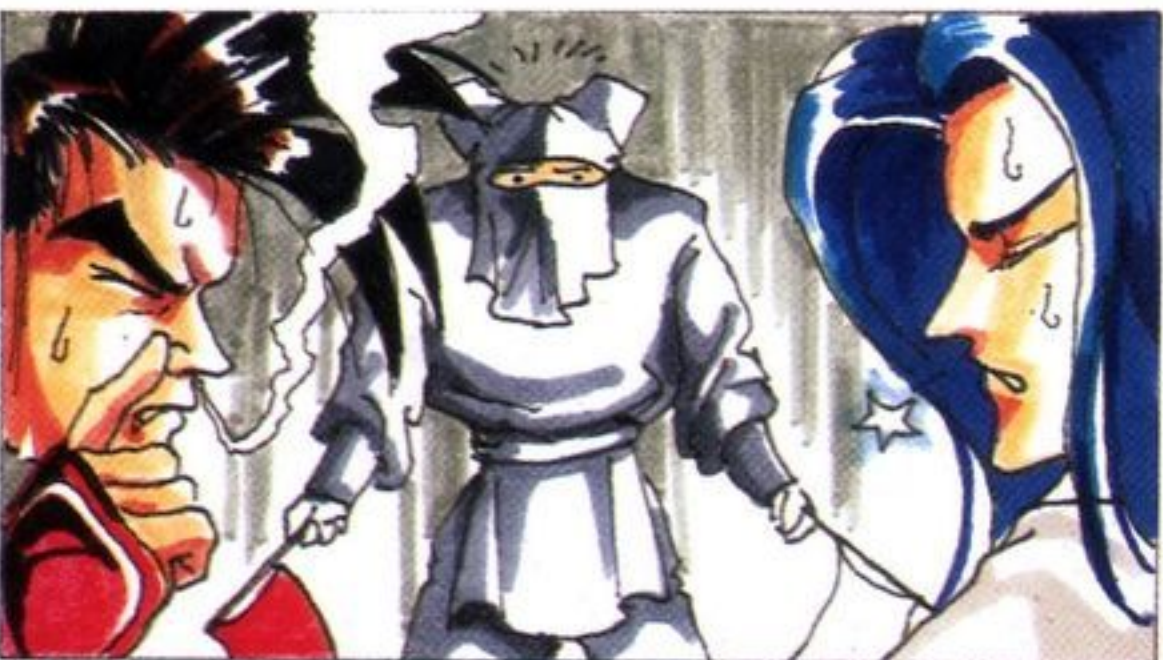
환타시 스타 기초 지식편!!

일본어	발음	뜻
アイテム	아이테무	아이템
テクニック	테쿠닉쿠	테크닉
ステータス	스테―타스	(캐릭터)상태
マクロ	마쿠로	등록 커맨드
とくぎ	토쿠기	특기
そうび	소―비	장비
そうだん	소―단	상담
ぼうぎょ	보―교	방어
たたかう	타타카우	싸우다
データ	데―타	데이타(자료)
素早さ	스바야사	민첩성
功擊力	코―게키료쿠	공격력

춘리의 만화극장

韓國語が一番 大事!! (우리말이 가장 소중한 것이여!!)

류 영환

챔프점수 500 점

해설

일본어	발음	뜻
韓國語(かんこくご)	강코쿠고	한국어
~が	가	주격 조사「~이」,「~가」
一番(いちばん)	이치방	「가장」,「제일」
大事(だいじ)	다이지	「큰일」,「소중한 일」
じんじょう(尋常)に	진죠―니	정정당당하게
にほんめ(二本目)	니혼메	두번째 판
しょうぶ(勝負)	쇼―부	승부
シャツー	샤―	의태어「샤―」
~で	데	기구격 조사「~(으)로」
言(い)え	이에	말하다(いう)의 명령형「말해!」
何(なに, なん)	「나니」또는「난」	「무슨」,「무엇」
意味(いみ)	의미	의미
~か	카	여기서는「~인지」라는 뜻
分(わか)らない	와카라나이	알다(わかる)의 부정형「모르다」

※ 의문사항은 전화문의나 팩스를 이용하세요!
(☎ 702-3213 FAX 702-3215)

보너스특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차에 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 '챔프티켓'을 모아 챔프창구에서 표를 끊으시면 점수와 선물의 혜택을 드립니다. 애독자 여러분! 환상적인 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 1주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본 중 1부 또는 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로 만족할 수 없는 여러분들을 가륵히 여겨 '게임챔프' 역장님이 드리는 멋진 선물!!! 게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'을 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타 가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정될 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물…

빨리 점수를 모으고 싶으면 「게임챔프」안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '보너스 환상퀴즈', '버그를 잡아라!', '크로스 퍼즐 게임' 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 말도록.

3월호 보너스환상퀴즈

문제 : 최근 격투게임이 인기인 만큼 격투에 관한 만화도 많이 나오고 있다. 얼마전 SFC용 게임으로 동영동화 에서 발매된 이색 스토리 액션 게임이 발매되었다. 게임의 주인공 타이거(겐시로가)가 등장하는 이 게임의 제목은 무엇일까요?
(너무 쉽다.)

＊이 문제의 정답을 아시는 분은 반드시 애독자엽서에 정답을 기재한 후 2월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 소정의 챔프점수를 드리며, 그중 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요.

관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다.
(정답자 발표는 1994년 3월 5일에 발행되는 게임챔프 94년 4월호를 보세요.)

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임 음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본
2,500점 게임 캐릭터 인형	2,700점 IBM 게임 디스켓	3,000점 패밀리용 게임	4,000점 MD게임팩
4,500점 스포키 시계	5,000점 SFC 게임팩	6,300점 슈퍼 원더보이 협찬 : 삼일전자 (715-3131)	6,500점 현대 미니컴보이
6,700점 SFC용 멀티탭	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

크로스 퍼즐 게임

3월호 크로스 퍼즐게임

문제를 내 주신분 : 김재필

슈퍼 컴보이용 최신게임팩 1개를 드리겠습니다.

협찬 : 아랑(715-5828)

가로 ●

1. 오렌지로드의 여자 주인공.
2. 최근 스퀘어사가 만든 RPG 게임 2탄
3. 베지터의 아들
4. 캡콤사의 대전 게임을 두자로 줄여
5. 기사, 용소녀, 닌자가 나오는 SFC 용 액션RPG
6. 젤다의 주인공
7. 란마의 약혼녀
8. 그라디우스의 외전
9. 3X3아이즈의 남자 주인공
10. 이스 시리즈의 주인공
11. 현대 전자의 8비트 게임기
12. DQ4의 뚱뚱한 무기상
13. 12번 문제 게임의 제작사

세로 ●

1. 화이어 엠블렘의 주인공
2. 초시공 요새 마크○○
14. 마리오가 나오는 레이싱 게임, 마리오○○
15. 로버트 ○○○○
16. 용호의 권2에 에이지는 ○○○○로 알려져 있죠.
17. 아랑전설2의 유일한 여성 캐릭터
18. 아랑전설2의 마지막 보스
19. 세가사의 귀여운 마스코트
20. 이스 시리즈의 유명한 여자
21. 피코로와 합체한 나메크의 전투인
22. 성검전설2의 물의 정령
23. 화이널 화이트에서 청바지를 입은 사람
24. 에닉스의 액션 RPG ○○○환상기
25. 드래곤볼Z의 코가 없는 주인공

크로스 퍼즐의 힌트는 700-7400

2월호 크로스 퍼즐게임 정답

네	오	지	오	■	■	하	나	로
■	락	■	■	걸	포	드	■	스
■	실	내	화	■	크	■	■	엔
듀	■	■	분	장	■	손	■	젤
오	■	■	■	비	디	오	■	레
■	책	■	■	■	■	공	■	스
마	가	린	■	캐	미	■	베	■
■	방	■	■	딜	■	기	지	■
■	■	도	시	락	■	타	타	타

억세게 운좋은 분들

2월호 크로스 퍼즐게임 당첨자

오윤상/

이상 1명은 게임팩 1개

협찬 : 조이랜드(701-8371)

정재호/

엄태웅/

김국현/

권해성/

김영욱/

전용범/

우동순/

한경호/

신세혁/

서명준/

안종욱/

김영호/

서영수/

서주환/

김두현/

김인겸/

김기철/

서명길/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

2월호 보너스 환상퀴즈 정답자 발표

정답 : 반프레스트

임기원/

이상 1명은 수퍼 알라딘보이용 최신 롬팩 1개

협찬 : 게임챔프(712-8349)

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

마감:게임챔프 애독자 엽서의 크로스 퍼즐 정답란에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.

당첨자발표 : 게임챔프 94년 4월호

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

10,000점 슈퍼 스코프

12,000점 게임기어

14,000점 워크맨

15,000점 저가형 수퍼 알라딘 보이

17,500점 CD 워크맨

20,000점 슈퍼컴보이

22,000점 PC엔진 GT

24,000점 PC엔진 듀오R

26,000점 CD 알라딘

27,000점 네오지오

28,000점 원더 메가

31,000점 게임 전용 모니터

33,000점 마티

35,000점 LD 플레이어

38,000점 3DO

38,000점 이상이면 64비트 제규어 게임기

우왈꼬 ! 틴틴 갤러리의 엽서가 차고도 넘쳐 혼다 선생은 매달 애독자 엽서에 파묻혀 살고있답니다. 그래도 국민 여러분, 혼다 선생은 행복하답니다.

이러쿵 저러쿵

신세대 참새 시리즈2

현 준/

챔프점수 250점

전공에 따라 물에 빠진 사람 구하기는 이렇게 다르다

천문학과 : 달, 지구, 태양이 일직선이 될 때까지 기다려 강물이 달과 태양의 인력에 끌려가려가 얕아질 때까지 기다린다.

도서관학과 : 물에 빠진 사람 구하는 법이라는 책을 읽고 그대로 실행한다.

교육학과 : 물에 빠진 사람에게 수영하는 법을 큰소리로 알려준다.

신학과 : 강물이 두갈래로 갈라질 때까지 기도한다.

철학과 : 모든 사람은 죽는다. 그도 사람이다. 고로 그는 죽는다는 변증법의 3단 논법을 이야기하면서 죽기 내버려둔다.

식품영양학과 : 시금치를 먹고 뽀빠이처럼 구하러 간다.

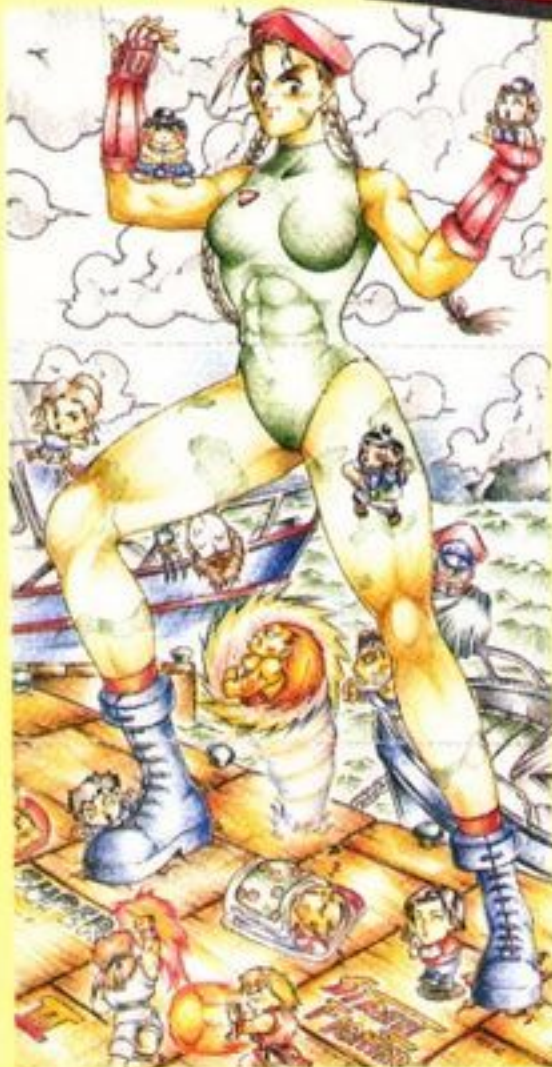
— 이러쿵 저러쿵은 창작성+재미+혼다 선생 맘으로 결정합니다 —

이달의 장원

캐미와 챔프 스탭들

윤 재홍/

203—2 성

이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다.

초인기 스타 란마

강 성미/

챔프점수 250점

죽은 후 손 오공

고 정선/

챔프점수 200점

3X3 아이즈

김 학수/

챔프점수 1,000점

손 오공은 언제나 용감해 !

김 윤우/

챔프점수 200점

왕 발 쿠니오군

유 정석/

320—44호

챔프점수 150점

란마와 그의 친구들

박 미령/

우방 3차

챔프점수 150점

손 오반의 우리들의 친구

김 도영/

챔프점수 300점

불타

홍 송표/

챔프점수 250점

7개의 드래곤 볼

액션 스타가 여기에

배 찬우/

챔프점수 150점

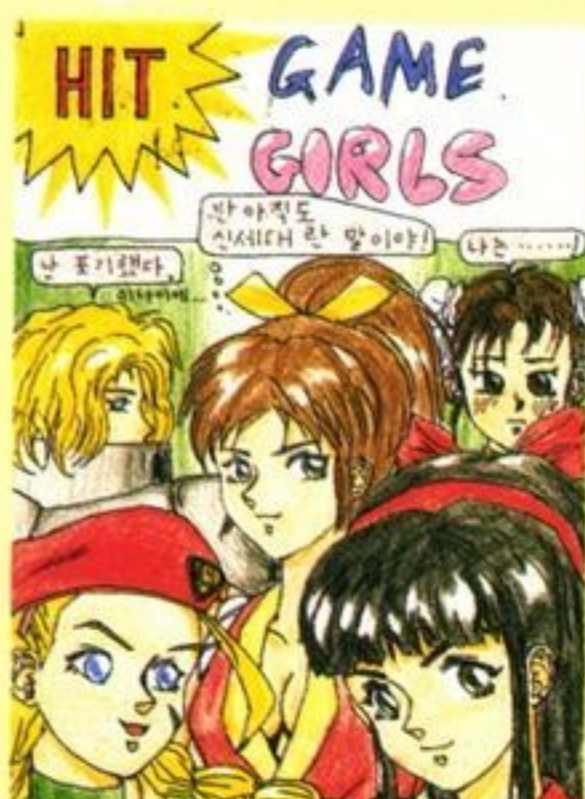
베르란디오

채 호석/

챔프점수 300점

한조대 한조

김 하원/

챔프점수 300점

히트 게임 걸

이 기선/

챔프점수 200점

아 랑 전 설

석양의 테리 보가드

윤 동환

챔프점수 250점

톨네코의 대모험

박 경수/

챔프점수 200점

불타는 전투

신 세혁/

챔프점수 350점

로버트 대 료 사카자키

신 용선/

챔프점수 200점

챔프점수 300점

이 상화/

챔프 최강의 실력자 버그왕초는 10년에 한번 있을까말까한 분노를 일으켰다니. 한때는 '재산공개', '왕초의 왕좌 위협', '우르과이 라운드 타결' 등으로 심한 진노를 겪었는데 이번에는 생명과 환경에 직결되는 우리의 물이 목숨을 뺏어간다는보도가 있었다니…
이제 믿을 X는 버그헌터뿐이라 하더라.

세월은 유구하되 인걸은 간데없다 외국쌀 들어오고 마실물 간데없다

＊이번호 독자의 버그아우성

독자의 목소리	통계	챔프의 답변
①아저씨들, 단어 통일이 안되고 있는 것을 발견했습니다	53%	사죄
②사진과 내용이 맞지 않습니다	21%	반성
③오자 탈자가 있습니다	18%	주의
④사양표 내용이 맞지 않습니다	8%	철저조사

＊버그왕초가 보내는 방(잠자는 방이 아님!!)

1	2	3
누누히 방을 붙였습니다. 독자의 버그 발견시 감점을 당할 수도 있습니다.	챔프의 질을 저해하는 악성루머, 악성버그를 퍼뜨리는 헌터는 옥살이도 할 수 있음.	마감일은 비밀입니다. 그래야 재미있으니까. 단, 탈락 시 투정부리는 일은 왕초의 의지를 저해 시킬 수 있으니 참아야 되느니라.

전국의 버그헌터들, 고생많았수다!! 버그왕초는 그대들을 위해 점수를 투하하노니 탈락된 버그헌터들과 즐거움 보다는 아픔을 같이 하거라!!

이달의 버그잡이

계속되는 독자버그, 냉정한 버그왕초

★★★ 챔프점수 **－200점**

(기본점수 50점－낙동강 오염 자선점수 50－독자버그 200점)

이내연/

■이내연 독자는 챔프의 열렬한 팬으로 엽서를 빠짐없이 응모하는 열성파인 것을 똑똑한 버그왕초는 기억합니다. 또한 챔프 앞표지의 버그까지 잡아주시는 쪽집게 투시력을 가지셨습니다.

■결정적 실수－－－책표지의 버그인 슈퍼 알라딘용(X) 수퍼 알라딘용(0)을 정확히 집어 내셨는데. 내용을 계속 읽어 내려가면 본인도 '슈퍼 알라딘 보이'라고 표기하셨습니다. 게임계에서 찾기힘든 여성헌터이지만 그만 감점이셔!

적은 용돈으로 게임챔프를 산다? 좋다 당첨이다!

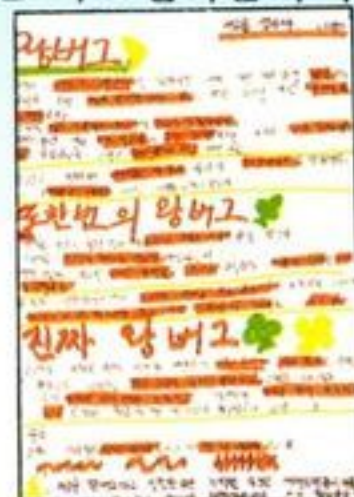
★★★ 챔프점수 **400점**

(기본점수 50점 －낙동강 오염 자선점수 50＋왕초 특별 하사점수 400점)

최길환/

■잡은 버그는 16절지로 딱 2장. "애게 겨우 고거~"라고 말할 수 있다. 그렇다,충분히 "고거"가 될 수 있지만 최길환 독자는 "고거"를 "그만큼"으로 만들어 주셨다. 이런 능력이라면 오염된 낙동강 정수는 시간문제셔!

■챔프독자의 한결같은 목소리－－－챔프독자들은 모두 한가족입니다 그렇기에 버그왕초는 버그헌터들의 주머니 사정을 잘 알고있습니다. 많지않은 용돈을 쪼개며 챔프를 사보는 열의에 버그왕초는 항상 눈물을 흘립니다. 그런 점을 인지하지고 챔프를 열심히 봅시다.

■항상 독자들은 챔수점수에 예민합니다. 그런데 챔프티켓에 점수가 표기되지 않았습니다. 이 문제로 머리를 싸매고 앓아 누운 독자들이여 매월의 챔프점수는 총 20점이니 표기안된 점수가 몇점인지 알 것이니라.

이달의 초특급 버그헌터

★★★
챔프점수 **슈퍼컴보이 팩**

권호영/

■이번호(2월호)에 보인 버그 중에서 가장 두드러진 것은 용어의 통일이 안됐다는 것과 사진과 내용이 맞지 않는 것입니다. 이점 챔프도 가장 아쉽게 생각하며 앞으로 이런 문제들의 해결에 힘쓰며 한국의 게임매니아를 위한 챔프가 되도록 노력을 아끼지 않겠습니다.

■선정버그－－－권호영 독자는 "끼"가 있습니다. 버그와 설명도 가미되었는데 특히 용어통일 문제에 대해 투고를 해주셨습니다. 한 게임을 두고 '액션', '액션슈팅' 그리고 '시뮬레이션', '시뮬레이션RPG'라고 표기하는 등 한국의 게임문화를 선도해야할 게임챔프에서 오류를 범했습니다. 따끔한 충고 감사드리며 이번호의 초특급 버그헌터로 임명합니다.

■무려 14장－－－호석, 호영 형제가 12월 9일 새벽 1시 12분까지 잡은 버그. 초특급버그헌터가 되기 위한 최대의 노하우는 역시 남이 못잡은 버그를 잡는 일과 마감일을 지키는 것이라고.

■선물타는 법 : 챔프에 전화를 건다－－－버그왕초와 시간약속을 한다－－－선물을 받는다 －－－ 그리고 집으로 곧장 간다

권호영 독자에게는 게임1번지(711－2864)에서 협찬하는 슈퍼컴보이 게임팩 1개를 드립니다.

사진이 뒤죽박죽. 아이고 헷갈리~

★★★ 챔프점수 400점

(기본점수 50점—낙동강 오염 자선점수 50+특별하사점수 400점)

석호민/

■"하나의 챔프가 완성되기 위해 그렇게 버그는 많이 태어났나"보다는 버그왕초의 푸념입니다. 독자들이 책을 받아보기 위해 챔프 스텝진들이 겪는 아픔은 그 무엇으로도 바꿀 수 없다는 것을 알아야 우리는 하나가 될 수 있습니다.

■앞에서도 말씀 드렸듯이 사진이 바뀌는 등 한마디로 말해 "정신없다"가 빈번했습니다. 챔프 제작과정을 알아보면 1차 기사작성——2차 대지작업——3차 필름교정——4차 제본작업 등 유통과정을 생략하면 대략 이렇습니다. 그런 복잡한 작업 중에서 한가지만 소홀해도 위와 같은 버그가 나고마는 것입니다.

■지적버그———P 116,117의 전체 사진이 '헷갈리가' 되었습니다. 춘리 아나운서가 진행하는 '챔프 60분'에 의하면 최근 챔프 때문에 사팔뜨기가 늘어났다는…

버그헌터가 되기 위한 끈질긴 노력!

★★★ 챔프점수 500점

(기본점수 50점—낙동강 오염 자선점수 200+카피잉크점수 650점)

유장혁/

■교통비 인상———어머니의 시장바구니를 더욱 무겁게 하는 것 중 하나는 교통비 인상이 아닐까 생각하셔! 기본구간이 350이라는 인상발표를 하셔도 나는 그냥 아무 뜻도 없이 전철에 몸을 싣고 챔프가 있는 남영역까지 와보니 글씨 700원이 아니것어! 그 다음부터 어머니가 존경스러워지는 게 아닌감.

■버그장사 망쳤다———광고까지 카피를 해올 정도로 꼼꼼한 버그헌터가 이렇게 못생기다니… 수자원공사는 물장사 망치고 버그왕초는 버그장사 망쳤어!

■광고버그 중 중요한 것 하나 잡아주셨다. 스트리트 화이터 전화문의에서 9, 10번 피살기 공격(X), 필살기 공격(0)입니다. 이 버그는 아무도 모르게 챔프에 연재되고 있었습니다.

친구도 이름이 나왔는데…

★★★ 챔프점수 250점

(기본점수 50점—낙동강 오염 자선점수 200+특별하사점수 400점)

윤원주/

■친구는 참 어려요. 아! 글쎄, 지난 달에 버그를 잡아서 보냈더니 낮은 점수지만 당첨되어서 지면 상에 이름이 났다고 집에서 동네 잔치 벌렸데요. 그래서 저도 보냈거든요. 익, 그럼 나도 어린건가?

■가격의 정상화———게임시장에서 가장 문제가 되는 것 중 하나는 들쑥날쑥한 게임팩 가격입니다. 처음 발매될 때와 며칠뒤의 가격은 천양지차로 벌어있습니다. 그리고 최근 두들어진 현상은 심의권 강화와 동시발매 저조로 IBM-PC 게임팩의 가격이 한층 들쑥날쑥하다는 것입니다.

■책속의 책에서 게임팩 가격이 사실과 틀립니다. 챔프에서는 최초 책정된 가격으로 표시했는데 현재 시장에서는 인상된 가격으로 판매하고 있어 가격이 틀리게 되었습니다. 이점 양해바랍니다.

최첨단 아부형 버그헌터 등장

★★★ 챔프점수 500점

조성신/

■이제는 사진까지 봉투에 붙여오는 잘난 버그헌터 등장!!

■버그왕초는 그 모습이 기특하기도 하고 한편으로는 괘씸하여 이 세상에 쪽을 주기위해 사진을 공개하고자 하였다.

이름 : 조성신 몸무게 : 47kg
나이 : 16세 키 : 164㎝

※초특급 버그헌터를 비롯한 애독자 여러분! 이번호(3월호)에도 어김없이 버그를 투하합니다. 꼭꼭 숨은 버그를 잡아 점수도 타고 버그헌터의 고독한 마음도 흐뭇하게 만듭시다!

그외 선정된 버그헌터는 다음 과 같습니다

★★★ 몽땅 챔프점수 250점

(250점—낙동강 오염 자선점수 200+특별하사점수 200점)

윤여성/
윤승현/
김상연/
류승표/
이정규/
민병율/
권 세/
서래욱/
남경현/
전성훈/
박성준/
정동수/

이외 11월호 버그는 다음과 같 습니다

＊본지 P 54 '드라퀘'가 아닌 '드래퀘', P 58 마크로스 용량 16M (X) 8M(0)입니다. P 59 뿌요뿌요는 액션이 아닌 퍼즐이겠죠. P 60 '자심감'의 뜻은. P 61 모탈컴뱃의 제작사 '어클레임 NEC'가 아닌 '어클레임 NES'입니다. P 66 '서태운'은 서태웅으로 표기해야 합니다. P 135 아랑전설 금단의 비법의 커맨드에는 'B, A, X, Y, 상, 좌, 하, 우, L, R'입니다.

＊부록 P 10 X윙의 가격은 '35,000원', P 39 사조영웅의 제작사와 장르와 가격이 각각 지관, 어드벤처, 27,500원으로 되어야 합니다. P 74 나조뿌요의 장르는 액션에서 퍼즐로 바뀌어야 합니다.

＊특별부록 P 15 사라만다는 최강의 업(X) 최강의 직업(0), P 22 '그러나 슈퍼콤보이' (X) '그러나 슈퍼컴보이 (0). 대체적으로 문법 상 조사부분에 많은 버그발견.

물론 게임팸프 2월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나 다른 버그들을 많이 투하하였습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 백배 사과드리며 버그를 잡아 보내 주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

챔프 초대석

"즐기는 게임보다 여유를 제공하는 것이 중요"

― 국내 게임 제작 업체 타프(TAFF) 전 재영 감독

최근 이색 게임 '나는 낚시가 좋아'란 작품의 발표를 앞두고 주목되는 국내 소프트웨어 개발 업체로 현재 눈코뜰새 없이 바쁘다. 챔프는 타프가 위치한 작은 사무실을 전격 습격했다.

압구정 전철역을 빠져나와 상긋하게 불어오는 오렌지 향기를 맞으며 빌딩 숲을 헤치고 작고 아담한 그의 작업실 앞에 도착했다. 2층 계단을 올라가 문을 여는 순간, 한창 작업중인 사람들의 열기가 겨울의 차가운 바람을 무색하게 했다. 어색한 인터뷰가 시작된지 불과 몇분만에 게임에 관한 재미있는 얘기가 오고갔다.

＊ '타프'란 무엇인가요?

미술을 전공한 저는 잠시 애니메이션 제작업체에 있었던 적이 있었습니다. 그때 접하게된 미술도구의 일종으로 만화가 그려진 종이(위에 3개의 홀이 있다)를 철할 수 있어 모든 작업을 간단하게 해주는 중요한 도구죠. 국내 게임 개발에서 없어서는 안 될 의미와 실용성, 어감 등을 고려해 만들어 낸 이름입니다.

저희 타프는 92년 7월 디자인 사무실에서 게임 제작과 관련업무 수행 도중 게임 개발에 큰 의욕을 가지고 게임 개발업체로 전환하게 되었습니다. 얼마전 대전엑스포 공식 교육용 게임을 제작한 적이 있으며 현재 독자적인 순수 국산게임을 개발하는 한편 관련된 사업을 추진중에 있습니다.

＊ 게임에 관한 특별한 견해가 있으신지요.

누구나 게임에 관련된 사람들이라면 다하는 생각이지만…가장 중요한 것은 역시 의식의 전환이라고 생각합니다. 그것은 사물을 항상 다른 각도에서 순수하게 바라보면서 얻어지는 아이디어를 게임에 가미시키는 것을 뜻합니다.

그런 의미에서 저희 「타프」도 회사가 아닌 프로덕션의 개념을 도입해 감독, 조감독, 작품 등의 생소하면서 전혀 생소하지 않은 단어를 사용하고 있는 것이 같은 맥락의 이유에서죠.

현재 제작중인 '나는 낚시…'는 즐기는 게임에서 여유와 휴식을 제공하는 새로운 차원의 게임으로 유저의 인식을 전환시켜줄 작품이기도 합니다.

＊ 앞으로의 계획을 말씀해 주시죠.

현재까지 별로 두각을 나타내지 않았습니다만 앞으로 눈에 띄는 많은 활동을 하고 싶습니다. 또한 교육용 소프트웨어 개발과 많은 노하우를 축적해 여력이 된다면 아케이드 게임 사업에 진출해보고 싶습니다. 하지만 현실에 커다란 비중이 있는 이상 많은 노력을 하는 것이 중요하겠죠. 가끔 낚시도 가야죠.

문의처 : 타프(TAFF : 518-1360)

전문점 탐방

손님을 왕자님처럼 모시는

게 임 왕 자

페르시아 왕자보다 한수 높은 게임왕자올시다!

챔돌이 생후 1년 3개월만에 높으신 어르신으로부터 방문해달라는 전갈을 받았는데… 페르시아 왕자보다 잘나간다는 게… 게…게임 왕자였다! 용산민국 관광터미널 궁전 2층 11호라는 주소 한장 달랑 들고서 랄라룰루 출세하러 간다네 서 사장 안뇽! 조 편집장 안뇽~! 그동안 정말 수고 많았수다! 이제 챔돌이는 챔돌 장관… 아니면 챔돌 총리… 으흐흐 생각만 해도 기분 째지는 일이로고!

챔프 애독자 여러분! 챔돌이가 총리되면 텔레비전에서 하루종일 게임 만화, 게임쇼, 게임 드라마, 게임 영화, 세탁기 선전에 마리오가 나오고… 얼쑤! 어? 어? 어? 몸이 어디로 쏠리는데? 으아아아악~ 허튼 생각하다가 그만 시궁창에 빠지고 말았다!

게이머들에게 반값 할인하라는 왕자님의 어명이요!

안녕하신게라? 왕자님 좀 뵈러왔는데요! 아니… 수염도 안 깎은 이 아저씨가 왕자님이란 말인가… 설마 이 자는 내시가 분명하다! 저… 왕자님 계신지요? 전데요? 꼬로록 이 아저씨가… 게임왕자는 매장명이요, 사장님 이름이 완자였다는 걸 알게되었을 때 챔돌이는 하늘이 노랗게 보이며 다리가 후달거리면서 두려움이 척추를 타고 올라가 뒤통수를 냅다 갈기는 듯한 충격을 입고야 말았다.

그나저나 게임왕자에서는 겨울 방학을 맞이하여 슈퍼스코프와 바코드 배틀러, 그리고 개미나라를 거의 반값에 팔아도 좋다는 왕자님의 어명이 있었다고 한다. 또한 회원 모집을 하고 있는데 회비는 한푼도 없다! 회원이 되면 싸게 살 수 있구… 물물교환되구… 5번 이상 구입하면 무상교환도 되구… 음… 또 뭐가 있더라… 그래 맞어! 사은품도 준다더라구!

그리구 이건 말하지 말랬는데 … 챔돌인 비밀이 없으니까 뭐! 게임 왕자에서는 아랑전설 스페셜을… 그것도 오리지널을 아주! 싼값에! 팍 깎아서! 대폭 폭락한 가격에 보급한다고 합니다!

망설이지 말고 게임왕자로 가자!

요기서 살까? 조기서 살까? 고민하시는 분! 주머니가 넉넉치 못하신 분! 꼼짝말고 게임왕자로 와봐! 우중충한 1호선은 용산 역에서 내리고, 깔끔한 파란색 4호선은 신용산 역에서 하차한 다음, 구름다리 건너서 관광터미널 2층 11호 바로 요기가 게임왕자랑께! 요즘 신세대들에게 폭발적인 인기가 있기 때문에 언제 폭발할 지 모르니께 빨랑 빨랑 서두르자고!!

게임왕자 : 서울시 용산구 한강로 3가 40—969 관광터미널 2층 11호 (02)706—9097

유 에프 오를 찾아라

『유 에프 오』와 관련된 재미있는 이야기 !

＊성서와 UFO

기독교 신자들은 성서야말로 유일한 진리서이며, 정확한 예언서라고 주장한다. 이런 저런 근거를 제시하면서 과거에도 그랬으니 앞으로도 맞을꺼라고… 그 근거들이 맞는 것인지, 꾸며치장한 것인지는 가릴수가 없지만, 여러 UFO서적들에서도 언급하듯이 성서와 UFO, 태고의 비밀, 앞으로의 미래와는 어떤 연관이 있는 것 같다.

성서는 여러 세대를 거치면서 많은 수정이 있었다. 구약, 신약성서 이외에 여러 성서 외전들도 상당수 존재한다. 그 많은 정보들이 왜곡되었거나, 손실되었거나 하는 가능성은 상당히 짙다. 전하는 말로는 기독교의 도리에 어긋난다고 생각되는 책들은 예전부터 많이 소개되어왔다고 한다. 그리고 아주 급진적이거나 충격적인 내용들의 책은 금서로써 취급되어 엄중한 은폐(?)를 당한다고도 하는데… UFO나 고대의 비밀로 접근하는 방법에는 신화를 공부하는 방법도 좋을 수가 있을 것이다. 열심히 노력하여 세계 최고의 교황이 된다거나 할 때에는 그 금서들을 마음대로 볼 수 있을지도 모른다.

2월호 『유 에프 오』를 찾은 당첨자

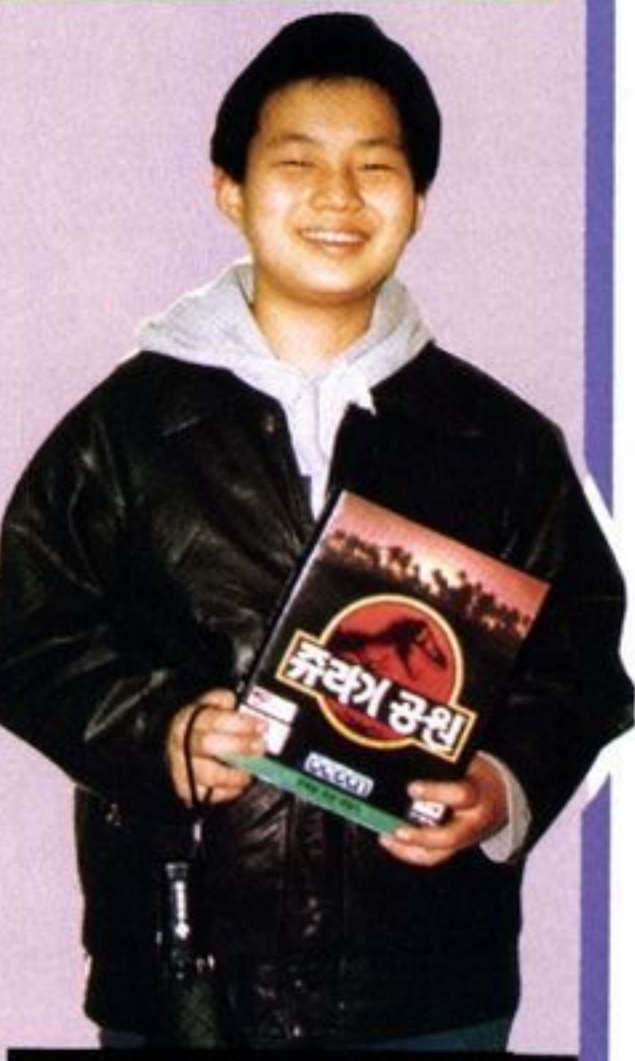
최종윤/

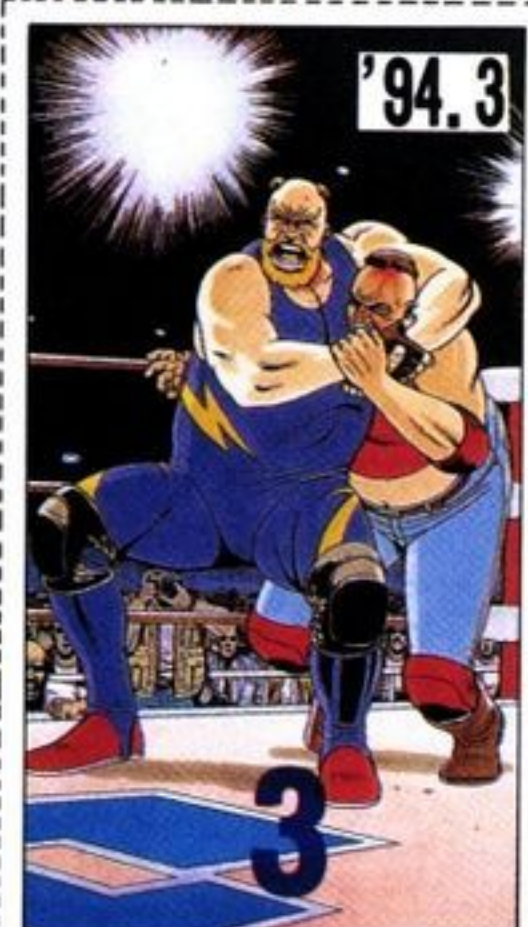
윤원기/

조용현/

＊＊ 당첨되신 분은 게임챔프로 전화 연락 주신 후 담당기자와 상품 수령일을 약속하세요. 서울 및 수도권은 직접 저희 본사로 방문해 주시고 지방은 등본 1통이나 주민등록증 복사본을 보내 주시면 확인 후 선물을 우송해 드리겠습니다.

정품 IBM－PC용 게임디스켓 각각 2개씩
협찬 : 동서, SKC, 소프트네트, 지관, 금성

지난달 『유 에프 오』는 본지 128페이지 '엄마손쿠키' 사진 좌측에 있었습니다.

＊ 이 코너는 '유 에프 오를 찾아라'가 실린 페이지와 목차를 제외한 모든 페이지에서 '유 에프 오'라는 글자를 찾아야 합니다. 만약 지금 글자를 찾으셨다면 망설이지 말고 엽서에 유 에프 오가 출현한 페이지를 표시해 게임챔프로 보내주세요.
단 영문의 '유 에프 오 : UFO'라는 글자는 해당이 안됩니다.

감동코너

"챔프를 사랑해요"

신나는 크리스마스와 환희 밝아온 새해를 맞이하여 챔프 애독자 여러분들의 카드와 정성이 가득 담긴 선물들이 끊이지 않고 「게임챔프」에 도착되고 있습니다. 이렇게 눈물나게 고마운 여러분들의 사랑을 특별 페이지를 마련하여 보답하고자 합니다.

산더미같이 쌓인 희귀한 카드들

「게임챔프」가 잘 되기만을!

한마리, 한마리의 학이 천마리가 되기까지도 너무 힘들었을 텐데, 덤까지 접느라 박 외란 양의 손이 얼마나 아프셨을까?

1,000마리+보너스 300마리=!?

박외란 :

깜짝 유머 모음!

반짝반짝 빛나는 별을 하늘에서 따다 준 이름모를 소년? 소녀?에게 이 글을 읽고 빨리 연락해 주세요. 보내주신 초콜렛 아그작아그작 먹고 "사일런트 뫼비우스"의 달력보고 힘내서 책 잘만들께요!

윤진환 :

「사무라이 스피릿츠」의 핫도리 한조가 나타났다!

이렇게 똑같이 만들다니! 손재주가 대단한 윤 진환군, 떨어진 부분 잘 붙여서 예쁘게 보고 있으니 걱정하지 마세요.

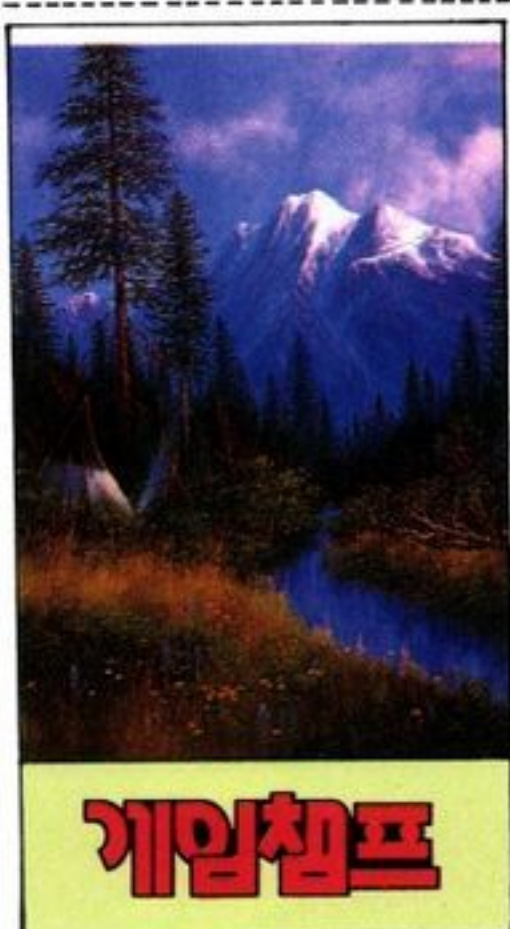
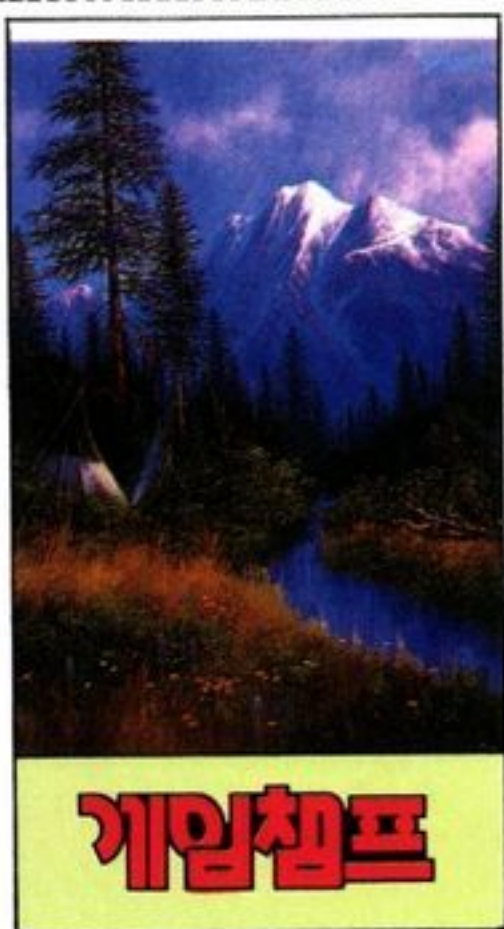
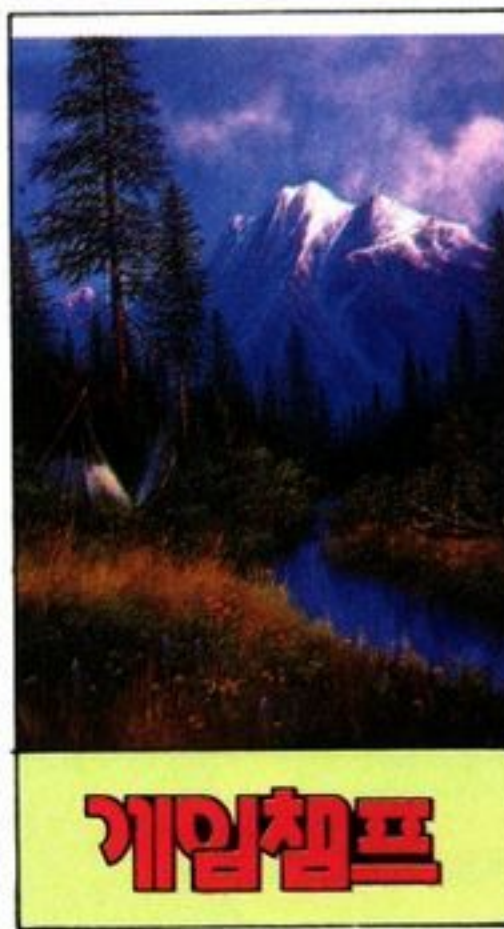
공대영 :

귀여운 아기 한조

깜짝 입체카드 대모음!

"음악이 나오는 카드는 이제 구식이예요"를 외치며 E.혼다가 튀어나오는 카드를 보내 온 슈퍼컴보이광인 공 대영군, 도심 속의 휘황찬란한 불꽃놀이를 보여준 김 태의군, 건강한 미녀(?)가 운동을 열심히 하고있는 야한모습의 김 원희군, 한복을 곱게 차려입고 게임챔프의 창간 1년째를 축하해 준 까치 노래방의 송 계호군의 예쁜 모습, 게임의 모든 것을 알고있다는 즐거운 착각에 빠져있는 민보해군? 양?, 의식주를 게임과 함께 하고있다는 오 규택군, 조금 욕심을 부린 김 선욱군의 카드와 편지 읽느라고 챔프가족이 전부야근을 했다는 전설이 전해지고 있습니다!

눈이 빨갛게 충혈된 「게임챔프」 식구들

너무너무 감사하게 생각하며 위의 분들께는 챔프점수를 200점(마음같아서는 1,000점쯤 드리고 싶지만)씩을 드립니다. 게임챔프는 앞으로도 독자들에 의한, 독자들을 위한 충실한 게임 전문지가 되겠습니다. 감사합니다.

* 이 코너는 게임문의 뿐 아니라 관련된 여러가지 의문점을 물어보시면 자세하게 답해드리겠습니다. 다양하고 재미있는 질문 많이 해 주세요. 또한 각 게임기, 아케이드와 IBM-PC에 관한 질문도 많이 해주세요.
여러분의 궁금증이 드디어 터지기 시작한 모양입니다. 감격! 감격! 질문수준이 올라가면 겜훈장은 더욱 즐겁기만 합니다. 엽서 많이 주세요.

Q1

안녕하세요. 저는 게임시나리오 작가 지망생인 황의석이라고 합니다. 시나리오 공모전을 준비하고 있습니만 갈수록 어려워 지는군요. 과연 어떻게 해야 하나요. 실제 게임제작에 사용했던 시나리오를 볼 수는 없을까요?

황의석/

A

시나리오는 제작사의 노하우이므로 다른곳에 공개하지 않습니다만 정보문화센타에서 개발업체에 배포하는 시나리오 모음집이 있는것으로 알고 있습니다. 그쪽에 알아 보시면 좋은 결과가 있으리라고 생각합니다. 또한 본지 93년 4월에 소개된 당선작을 참조하세요. 그러나 가장 정확한 것은 게임챔프 창간호 부록으로 나갔던 '발켄' 시나리오집입니다. 물론 이번 시나리오 공모전에는 더욱 수준높은 작품이 많이 들어올 것을 가만하십시요.

Q2

저는 SFC를 갖고 있는데 친구가 AV를 연결하면 화질과 음질이 더 좋다고 합니다. 하지만 저는 AV단자가 없는데 고민입니다. 정말 화질과 음질이 좋아지나요. 또한 컴퓨터 모니터에 게임기를 연결할 수는 없나요?

장동한/

A

최근 게임을 좋아하는 사람들의 수준이 점점 높아져 게임 전용 모니터를 사용하는 사람이 많이 생겼습니다. 그래서인지 화질과 음질에 많은 관심을 보이는군요. 처음 게임기를 구입했을때 TV에 게임기를 연결하기 위해 AV컨버터를 사용하지만 화질, 음질 면에서 확실히 떨어집니다. 우선 AV잭(1만원 이하)을 구입하는것이 중요합니다. 물론 컴퓨터에 연결할 수도 있지만 별도의 영상입력 카드가 필요합니다. 가격은 20만원 이하입니다.

Q3

안녕하세요? 저는 애니메이션에 관한 질문을 하겠습니다. 대영팬더에서 수입한 유유백서의 출시일이 연기되었다는데 정말입니까? 또 사실이면 예정일은 언제입니까? 겜훈장님의 이름은 ○○○이죠, 우후후 나는 알지롱!

○○○/

A

자신의 이름은 쓰지않고 겜훈장의 이름을 쓰다니 과연 대단한 사람이군… 어떻게 겜훈장의 이름을 알았을까? 대영 팬더에 '이'모양에게 전화 해 봤더니 정말 사실대로 연기되었다고 하더군요. 업체간의 사소한 트러블이 있었던것 같습니다. 또한 연기하게 된 점에 대해 팬들에게 죄송하게 생각하며 5월에 출시할 예정인것같습니다.

Q4

안녕하세요. 겜훈장님! 저는 SFC용 「이스 4」을 즐기는 독자입니다. 성역의 성에서 보스를 만나게 되는데 아무리 공격해도 죽지 않습니다. 보스를 물리치는 특별한 방법이 있으면 가르쳐 주세요. 그리고 아주 쉽게 물리치는 방법도 좀 가르쳐 주세요.

이상원/

A

물론 이 부분에 대해서도 어떤 특별한 격파 방법이 소개된 적은 없습니다. 주위에 이스팬들은 입을 모아 얘기합니다. "레벨을 올려야지!" 일단 방어구를 좋은 것을 장비한 다음 적들과 많은 교전을 통해 레벨을 올려 적의 손상을 높이는 방법이 최고인 것같습니다.

Q5

겜훈장님 안녕하신교? 추운 겨울에 별거 없심니까? 다름이 아니고예 『아랑전설 스페셜』에서예 '기스하워드'의 약킥 '급소찌르고 던지기'는 잘 통하는데예, 강킥 '급소찌르고 던지기'는 잘 안통해예. 용도를 자세하게 설명해 주시면 감사하겠심니더. 마지막으로 사투리 사용 한다꼬 너무 구박 하지 마이소.

김두현/

A

우하! 그런 얍삽이를 알고계시군요. "얍삽이가 아니라 필살기의 종류라고요!" 음… 하지만 강한 킥을 구사하려면 막강한 파워가 있어야 하기에 속도가 느리다는 것이 최대의 단점임으로 강한 킥 후 던지기는 성공할 가망성이 희박합니다.

Q6

훈장님께. 저-『용호의 권 2』에 대해서 좀더 구체적으로 가르쳐 주셨으면 합니다. 줌인, 줌아웃, 새로이 추가된 필살기는 없는지 궁금합니다.

이규철/

A

으하하하! 역시 겜훈장은 행운아야! 벌써 용호의 권 2를 시식(?)해 보셨다는 말씀. 물론 줌인, 아웃은 빠짐없이 나오고 있습니다. 새로운 종류의 캐릭터가 등장하는 것도 사실이며 회전방식의 캐릭터 선택은 환상적입니다. 또한 등장인물들의 화려한 필살기가 일품임. 아참, 이번에 본지에 소개가 나오므로 참조하세요.

하하하
용호의권2

Q7

안녕하세요. 겜훈장님 저는 게임을 좋아하고 게임음악도 즐기는 유저입니다. 그런데 게임음악 CD를 구할 수 없어요. 혹시 파는 곳을 아신다면 전화번호라도 알 수 없을까요?

김기석/

A

게임음악 CD의 경우 수입이 불가하기 때문에 사실적으로는 구하기 힘듭니다. 또한 지방에 있는 독자의 경우는 더더욱 그렇습니다. 하지만 친구, 또는 게임 매장의 전화를 통해 여부를 확인하고 가능하다면 통신판매를 매장쪽에 부탁하는 것이 좋을듯 싶습니다. 또한 회현동, 중국대사관 앞의 서점에도 가끔 구할 수 있답니다. 또 부산의 경우에는 외국책을 취급하는 곳(서면)에서 알아보시는것도 좋을듯 싶습니다.

Q8

저는 고고학을 공부해 불가사의의 세계에 관심이 많습니다. 귀사의 잡지에 'UFO…'라는 코너가 있어 신기해 엽서를 드립니다. 귀지의 정보를 제공해 주는 참고 서적 또는 제공자를 소개시켜 주십시요. 또한 시나리오 공모전에 응모하고 싶은데 지도의 설정은 어떻게 해야 할까요?

홍진석/

A

아― 그 코너도 겜훈장이 담당하는 코너중 하나입니다. 자료는 외국의 유명 도서를 참고했습니다. 또한 국내에 서점가에서는 UFO에 관한 서적이 20여종 되는것으로 알고 있습니다. 또한 국내 UFO연구단체도 있으면 컴퓨터 통신(하이텔)상에 '초자력'동호회가 생기기도 하였습니다. 개인적으로 겜훈장에게 연락주세요. 컴퓨터 통신 ID는『champg』입니다.

Q9

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 아랑전설 스페셜을 무척 좋아하는 게임유저입니다. 이번 2월호를 보면 아케이드 게임에서 아랑전설 스페셜의 손님(게스트)캐릭터 '료 사카자키'를 하려면 간단한 코맨드 조작을 해야 한다는데 그 코맨드 조작을 가르쳐 주세요. 또 이번에 나올 용호의 권2의 용량을 정확히 가르쳐 주세요.

김재정

A

우선 아랑전설 스페셜의 특별 손님을 고르는 법은 전해지지 않고 있습니다. 그러므로 고르기 보다는 한번도 지지 않고 마지막까지 간다면 '료'를 만날 수 있습니다. 용호의 권은 이번에 분석이 나왔는데, 185메가입니다.

Q10

HELLO, Bonjour, こんにちは, 띵호와(우리나라 한문이 아닌 관계로 편집 안됨), 안녕하세요 (헉헉), 5개국어로 인사를 드렸습니다. FC보유자 이거든요. 며칠전에 DBZ 외전을 구입해서 게임을 하는데 메뉴가 다 있는데 데이타가 없는거에요. 이상하다… 왜 그럴까요.

김주엽/
송내 1동

A

음― 역시 불법 복사 팩인것 같습니다. 건전지까지 없다면 그럴 가능성이 100%입니다. 구입하신 매장에서 교환하시는 것이 좋을듯 싶습니다. 또한 화면에 데이타란 부분이 나오지 않는것으로 보아 고단수 복사쟁이(?)의 소행인것 같습니다.

Q11

안녕하세요. 저는 네오지오용 용호의 권을 가지고 있습니다. 료와 로버트는 초필살기가 당연히 있으며, 다른 캐릭터 역시 초 필살기가 있다고 들었는데 사실이라면 가르쳐 주세요.

김용연/

A

우와! 드디어 한계를 느꼈다. 사실 '용호의 권'에서 다른 캐릭터들도 필살기가 있다는 소리를 들었습니다. 장시간 연구해본 결과 저의 한계를 느끼게 되었습니다. 작은 동네에 가보면 꼬마아이들이 필살기를 구사할 때가 있는데 무릎꿇고 사정해도 전수를 해주지 않더군요. '용호의 권 2'는 필살기가 쉬워서 전캐릭터의 초 필살기를 이번호 부록에 소개했으니 참조하십시요.

Q12

안녕하세요. 겜훈장의 지면을 늘린 것을 축하드립니다. 물어볼 것이 무엇이냐하면 첫번째, MD용 슈퍼스화 2가 나올까요? 두번째, MD용 아랑전설 2가 나올까요? 마지막 세번째, MD용 잭을 비디오와 연결하는 법을 가르쳐 주세요.

소명훈/

A

위의 2종의 게임에 대해서는 발매 예정이 없습니다. 또한 그에 대한 정보도 아직 입수하지 못했습니다. 만약 그런 정보가 나오면 곧바로 본지에 소개할 예정입니다. 또한 비디오 연결 방법은 현재 AV컨버터를 사용하시고 계신가보군요. 게임매장에서 판매하는 MD용 AV잭을 구매하시면 비디오와 연결이 쉽게 되며 녹화도 쉽게 하실 수 있습니다.

Q13

일단 새해인사. "메리 크리스마스엔 해피 뉴 이어". 질문으로 들어가서, 건스타 히로즈는 왜 SFC로 안나오는가? 열혈물어에 잠겨진 학교에 들어가는 방법은… 겜훈장님, 총각이라면서요. 처녀 소개시켜 드릴테니 가르쳐 주세요.

김진욱/

A

엄청난 유혹이군… MD용 사용자는 SFC용 게임 부러워하고, SFC사용자는 MD용 소프트웨어를 부러워하는 잘못된 생각은 버리시고 자신이 보유하고 있는 기종에서 재미있는 것을 찾아 보는 것이 더 좋을듯 싶습니다. 또한 잠겨진 문은 열수가 없으므로 비밀 통로를 찾아야합니다. 학교 주변을 수색해 보아야 할 것 같습니다. 애고, 옛날 게임 이라서 기억을 더듬어내기 힘들었습니다.

Q14

안녕하세요. 겜훈장님 저는 이번에 큰 맘먹고 용돈을 모아 '네오지오' 게임기를 살까하는데 의문점이 있습니다. '네오지오'의 「아랑전설 2」나 「사쇼」가 아케이드용과 비교했을때 어떤 차이점이 있는지 가르쳐 주세요.

우종률

A

그야 쉽죠. 아케이드쪽에서는 동전만 넣는다면 컨티뉴가 무제한입니다. 그러므로 잘하는 사람, 못하는 사람, 돈만 있으면 끝까지 갈 수 있죠. 하지만 가정용 게임기의 경우는 오락실에 비해 컨티뉴가 제한되어 있으며 난이도도 마음대로 조절하기 힘들다는 단점이 있습니다.

안녕하세요. 겜훈장님! 저는 장훈이라고 해요. "제 이름을 거꾸로 하면 「훈장」이거든요. (전 겜훈장님이 제 가족같아요, 히히)"
엄청남 고민이 있어서 이렇게 글을 보냅니다. 다름이 아니라 94년부터 공연윤리 위원회에서 일본어 자막이 나오는 것은 수입금지 시킨다고 들었습니다. 그렇다면 FF6 같은 대작 RPG는 우리들 곁에 올 수 없는걸까요? 흑흑!! 정말 그렇게 될까요??

장훈/

훗후후— 개그맨이 아닐지(?) 공윤의 게임팩 심의로 국내에는 일본어 자막이 나오는 게임은 사실적으로 수입이 금해지게 됩니다. 이에따라 수준높은 롤플레잉 게임을 못하게 될 가능성이 큽니다. 걱정이 아닐 수 없습니다. 하지만 해결할 수 있는 방법을 여러면에서 모색중인 상황이니 여유를 갖고 결과를 기다리죠. 정안되면 겜훈장이 게임하나 만들겠습니다.

겜훈장님! 안녕하세요. 기를 쓰고 해도 안되는것이 있어서 부탁드립니다. 수퍼 알라딘보이용 게임 원더보이(몬스터 월드)에서 멜로디 문을 여는 방법을 가르쳐 주세요. (1UP1UP121)이란 기호를 어떻게 사용하는지 또 오카리나를 어떻게 사용하는지도 가르쳐 주세요.

황유미/

음! 외국어 또는 공략본이 없으면 클리어하기에 짜증나는 게임중에 하나죠. 필드가 길어서 많이 돌아다녀야하니까요.. 일단 오카리나를 구했다면 음악의 문앞에 서서 오카리나를 사용해야 합니다. 하지만 그전에 마을의 집에 사는 여인에게 오카리나를 버튼에 맞춰 부르는 방법을 배워야 할 것입니다. 그럼 건투를… 참! 위의 기호는 아마도 패스워드가 아닌가 생각됩니다. 그 게임은 저장방식이 패스워드 방식임으로 패스워드를 입력하면 언제든 다시 게임을 진행할 수 있을 겁니다.

연말연시인데, 변비 또는 무좀은 안걸리고 잘 계시는지요? (인사가 이상한가?) 겜훈장님께 하고싶은 말은 다름이 아니오라 요즘 M-TV에서 나오는 사이비 기자 고발 광고에서 배경 음악이 DQ4과 비슷한데 그렇다면 표절이나 모방이 아닌가요? 그럼 이만 뿅! (사라지는 소리)

최지훈/

무좀은 치료중이며 변비는 걸리지 않았네요. 욱! '사이비 기자 고발' 광고에 DQ4의 음악이 나온다고요. 놀랍군요. 음… 역시 표절같군요. 현재 TV에서 사용중인 배경음악중에는 일본음악을 그대로 사용한 것이 많이 있습니다. 그런 점은 잘못되었다고 할 수 있겠죠. 하지만 최지훈씨가 사이비 기자 고발코너를 제작했다면 자신이 좋아하는 게임음악을 삽입할 수도 있었을 겁니다.

게임을 좋아하는 사람이었다면 고의로 그럴 수도 있겠죠. 문화 개방 이후 뒷처리(사용료)를 어떻게 할려고 그러는지 원!.

겜훈장님 안녕하세요. 저는 게임마다 엔딩을 봐야 기분이 좋아지는 성격의 엔딩맨(?)입니다. 보유 기종은 FC입니다. 그런데 녹화 방법을 몰라요. 가르쳐 주세요.

김대진/

후후후! 잠안 자고 3일동안 게임해보신 경험이 있으십니까? 저 겜훈장도 슈퍼 엔딩맨입니다. 패밀리 기종의 경우 녹화 방법은 다음과 같습니다. 도표를 참조하세요.

차석/챔프점수 100점
김준현/

패밀리용 '북두의 권 4'편에서 주인공의 레벨을 쉽게 올릴 수 있는 방법을 아시면 좀 가르쳐 주세요.

정기필/

역시 묘수는 없었습니다. 하지만 보편적인 방법으로 강적이 많이 출현하는 장소에서 적들과 대결해 승리한다면 많은 레벨을 쉽게 올릴 수 있습니다. 그외에 새로운 방법을 찾으시면 금단의 비법에 공개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 지금 FC용 FF3를 하고 있습니다. 저는 '크리스탈 타워' 바로 앞까지 와있는데, 크리스탈 타워 안에서 얻을 수 있는 '오니온 스워드'는 어떤 캐릭터가 사용할 수 있습니까? 만능 캐릭터인 닌자도 사용할 수 없더군요. 부디 가르쳐 주시길…

박보환/

아마도 '용의 기사(トラゴソーナイト)'를 만들면 오니온 스워드를 사용할 수 있을 겁니다. 닌자와는 비교되지만 이럴때는 써볼만한 캐릭터이죠.

안녕하세요. (겜훈장님) S-FC용 '젤다의 전설'에서 병을 4개까지 모을 수 있다는데 카카리코 마을에서 2개를 얻었습니다. 나머지 2개는 어디서 얻어야 될까요?

기상원/

병은 세계 곳곳에 퍼져 있으며 빛의 세계와 어둠의 세계에 골고루 숨겨져 있습니다. 우선 다리밑에 1개, 집에 1개, 던전에 2개가 숨겨져 있습니다. 2개를 얻었다면 나머지는 어둠의 세계에 있는 던전을 잘 살펴보시기 바랍니다.

＊겜훈장은 자신의 참신한 모습(?)을 원합니다. 겜훈장의 멋진 모습을 그려서 보내주시는 분에게 소정의 챔프점수를 드리겠습니다. 부디 많이 많이 보내주세요.
보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩3층 게임챔프 겜훈장 앞

＊게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 않되시는 분, 더이상 참을 수 없는분 연락주세요.
시간 : 매주 토요일 오후 2시~6시
전화번호 : 714-7187(전기종)
707-1448(삼성 수퍼 알라딘보이 전용 문의)

국내 최고의 코믹 만화가
"기똥차"씨가 뽑는

네토막 만화극장

"기똥차"씨 전격 스카웃.
이번호부터 챔프에서는 보다 잘 튀는, 보다 참신한, 보다 세련된, 보다 현실적이며 코믹한 네컷만화 육성을 위해 국내뿐만 아니라 세계적으로 유명한 코믹 만화가 "기똥차"씨를 스카웃, 감수를 부탁하기로 했습니다. 그러므로 챔프도 최고의 잡지를 계속 누릴 수 있게 되었고 여러분의 실력도 최고의 레일로 계속 질주할 수 있게 되었습니다.
자! 망설이지 마세요! 기회는 도전하는 자에게만 주어진답니다.

이달의 최고 왔다 상

Who are you
장진영/

챔프점수 1,000점

혼다, 백정의 격려상

세기의 대결 혼다 VS 백정
이정환/

챔프점수 800점

은 맨질이 상

사부의 실수
이기재/

챔프점수 600점

그 외 애석상을 받으신 분

정지영/

이돈수/

삼우

제종국/

석청일/

482—

오병국/

이경훈/

권우현/

소명훈/

김주형/

박광현/

●

이상 10명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

♥ 네토막 만화를 보내주세요 ♥

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8㎝, 세로 4~5㎝박스 4칸(박스간격 5㎜) 규격으로 보내 주시면 됩니다.

보내실 곳 : 우편번호140—111 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞 (전화문의는 02—702—3213)

동 번쩍 상

고생많다 !

박희진/

챔프점수 500점

이달의 배꼽상

원 승룡껌

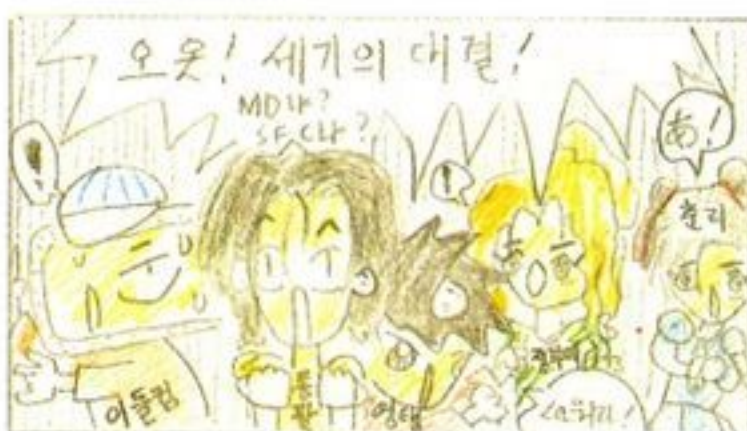
조용석/

챔프점수 300점

이달의 아까비 상

새로운 화이터 ?

안현태/

챔프점수 300점

챔프 만남의 광장

아~ 희망차게 밝아오는 보라빛 1994년! 꿈에 부푼 젊은 가슴으로 미지의세계에 도전한다는 건 정말 신나는 일이 아닐까? 그리고 누군가 나와 함께, 그 길을 걸어가 준다면 힘이 될텐데…

자! 우리는 그야말로 신세대! 우리의 앞에는 거칠 것이란 없다!! "만나고 싶다"가 아니라 "만나야 한다!"가 우리의 주장인 것이다! 진군 앞으로!!

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

「챔프 만남의 광장」에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요.
참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!
엽서 보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116—2 지산빌딩 3층 신세대 만남의 광장 중매쟁이 춘리앞

펜팔

정 준(중학생·14세)
●슈퍼컴보이의 광신자(?)이자 롤플레잉의 최고 실력자입니다! 게다가 저는 굉장한 롱다리입니다(키 : 176cm)
●성별에 관계없이 게임을 좋아하는 사람이면 좋습니다. 물론… 여자면 더욱 좋겠지요!
●

김 희준(중학교 1학년·14세)
●게임과 만화를 사랑하시는 분이라면 남녀노소… 아니아니 외계인이라도 좋습니다! 특히 그림 그리기가 취미인 분은 대환영입니다.
●저의 게임 경력은 2년이구요, 롤플레잉의 대가입니다.
●

신 유준(고교 3학년·19세)
●게임을 좋아하고 에니스케치가 취미인 분을 찾습니다.
●저는 말이죠~ 키크고 순수하고 이 세상에 둘도 없이 잘났으며, (잘났어 정말~)게임과 에니스케치가 취미인 개성파+재치파 학생입니다. 위의 조건이 아니라도 좋습니다. 저와 아랑전설을 한판하면서 진솔한 이야기를 나눌 수 있는 분이라면 언제라도 OK라구요!!
●

이 지혜(고교생·18세)
●건전한 생각의 소유자이면서 유머가 뛰어난 남자 친구를 사귀고 싶어요. 저는 편지하는 것이 길이 들어 어떤 사람에게든 만남의 소중함을 느끼게 해드릴 수 있어요. 펜팔이라고 하면 부담감을 갖고 뒤로 피하는 친구들… 걱정말고 지금 당장 저랑 친구하지 않을래요? 기다릴께요!
●보태기 : 춘리의 중매 솜씨를 믿겠어요!
●연락처 : 경기도 안산시 팔곡 2동 406-1

권 미진(이문세의 노랫말에 나오는 소녀)
●저는 챔프를 아끼고 드래곤볼을 사랑하는 소녀예요. 또 강자를 동경하고 강인함을 우러른답니다.(강한 것은 아름다워) 참고로 저는 만화하면 전교 1등이예요! 드래곤볼 팬들의 많은 편지 부탁합니다. 가능하다면 14~15세의 소년이 좋겠네요.
●추신 : 저의 게임 경력은 무려 6년이랍니다!
●

김 수진(중학교 1학년·14세)
●저는 액션 게임과 롤플레잉을 사랑합니다! 키 155cm에다가 춘리처럼 쌈도 잘하고 만화도 엄청 좋아합니다. 당연히! 그리는 것도 좋아해요!
●남녀 구별없이 15세 미만의 인간(?)이면 좋습니다!!
●연락처 :

※ 지는예~ 드래곤볼(특히 손오공)의 광적인 팬인디~ 드래곤볼 싫어하는 사람은 포기하시소!!

김 은경(중학교 1학년·13세)
●요구 사항 : 만화와 게임을 좋아하고 상식이 풍부한 연상의 오빠를 원합니다. 자아~ 선착순이예요!

●저는 만화를 정말 사랑해요!
●

윤 건영(중학교 3학년·15세)
●남자든 여자든! 할머니든 코흘리개든! 무제한입니다!!
●롤플레잉과 시뮬레이션을 좋아하고 사무라이 쇼다운에 푸욱 빠져있습니다. 키는 165cm 정도이고 52kg의 날씬한 몸매입니다. 저에 대해 더 알고 싶으신 분은 편지해 주세요!
●연락처 :

미팅

김 명석(중학교 2학년·14세)
●안녕하십니까! 저는 아현동의 ○○중학교에 다니는 김명석이라고 합니다. 저의 별명은 소팔복이예요. 왜냐하면 한지붕 세가족에 나오는 소팔복이라는 사람과 붕어빵처럼 닮았기 때문이죠. 한편! 저의 가장 친한 친구인 문종현이란 자(?)는 별명이 문당쇠예요. 완벽한 촌티가 풀풀 나거든요. 저희 듀엣과 미팅을 원하시는 중학교 2학년의 여자친구를 공개적으로 구합니다.

저희는 영화관람이라는 공통된 취미를 가지고 있어요. 만약 저희와 만나 주신다면 영화는 물론 라면과 음료수도 드실 수 있답니다. 부디 저희 두사람의 여자친구가 되어 주세요!

2월 12일 낮 12시에 피카디리 극장앞에서 기다리겠습니다. 둘다 모자를 쓰고 있을께요. 맘에 드시면 말을 걸어주세요. 단! 주의할 점은 바로 다음 프로를 볼 예정이니까 시간 늦지 않도록 하세요!

※위의 내용으로 인하여 불미스러운 일이 생기는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

이~렇~게 쉽게 ♫ 찾을 줄은 모~올랐어 내가 원하는 모든 것을~ 물건을 아끼는 마음 가~르쳐 준 ♪ 챔프마당이 있었어! 서로 바꿔갖는 쌤쌤 ♪, 좋은 가격의 판매 ♩ 만족스런 구입 ♫ 온 세상에 알려주는 스피커~ 난 너~무 황홀해졌어 ♩

쌤 쌤 마 당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이름
• SFC용팩(브레스오브 화이어)+공략본	SFC용 팩(전설의 오우거배틀)	22 : 00–23 : 00	[illegible]	장윤창
• MD+MD–CD2+패드2개+팩2개+CD5장	네오지오+패드2개+팩2–3개	19 : 00 이후	[illegible]	김근영
• SFC팩(톨네코의 대모험)	SFC팩(란마1/2 주묘단적비보)	16 : 00–19 : 00	[illegible]	정재원
• 슈퍼컴보이+팩4개	네오지오 또는 메가CD	18 : 00–21 : 00	[illegible]	노주호
• SFC용 조이패드1개+성검전설Ⅱ+만원	핸디 알라딘보이(게임기어)	16 : 00 이후	[illegible]	왕정수
• PC엔진 듀오+주변기기	슈퍼컴보이+UFO+디스켓+팩1–2(로맨싱사가 Ⅱ 또는 초무투전Ⅱ)	17 : 00–19 : 00	[illegible]	류종호
• 슈퍼컴보이+조이패드 2개+팩2개+미니컴보이+팩1개+2만원	PC듀오+CD2장 또는 메가CD+메가 드라이브	아무때나	[illegible]	신윤섭
• 화이널 환타지Ⅴ	성검전설Ⅱ 또는 스트리트 화이터Ⅱ터보	13 : 00–17 : 00 평일에만	[illegible]	최세훈
• PC엔진(주변기기 포함)+휴카드4장+1만5천원	슈퍼컴보이(주변기기포함)+팩1개	아무때나	[illegible]	강영종
• SFC+조이패드2개+팩2개+겜보이+팩1개+4–5만원	MD–CD 1–2장+CD 2–3장	11:00–20:00	[illegible]	남궁성
• IBM–PC게임(삼국지, 무장쟁패, 삼국연의, 해적선, 갓스)+6개	IBM–PC게임(중세의 성페르시아왕자2, 브루스 브라더스)+3개	17:00 이후	[illegible]	전승환

판 매 마 당

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
• UFO시스템Ⅲ+디스켓 30여장+SFC+패드2+팩2개+잡지 40여권	32만원	18 : 00–22 : 00 토·일	[illegible]	계일준
• SFC+팩4개+스틱2X2+RGB잭	18만원	아무때나	[illegible]	김두일
• 미니컴보이+합팩2개+건담팩+2HD 공디스켓 5장	9만5천원	화·목·토 아무때나	[illegible]	문선호
• 슈퍼컴보이+패드2개+팩2개	18만원	19 : 00–23 : 00	[illegible]	박재훈
• SFC신품+아랑전설2+팩2개+슈퍼스틱2개	24만원	17 : 30–19 : 00	[illegible]	양귀욱
• 슈퍼컴보이+조이스 틱2+팩2개+게임서적	24만원	18 : 00 이후	[illegible]	유문태
• 슈퍼컴보이+패드+팩2개	15만원	19 : 30–22 : 00	[illegible]	유윤상
• SFC+조이패드2개+팩3개	20만원	17 : 00 이후	[illegible]	진정범
• SFC+ 패드 2개+팩(용호의 권, 아랑전설2)+탭	20–25만원	아무때나	[illegible]	최정묵
• UFO(슈퍼디스크)+디스켓 10장	20만원	19 : 00–22 : 00	[illegible]	하홍석
• FC+팩8개+조이스틱+게임잡지 5권	8만원	16 : 00–19 : 00	[illegible]	한영훈
• SFC용 팩5개	12만원	19 : 30 이후	[illegible]	황수영
• 메가CD+메가 드라이브	30만원	10 : 00–18 : 00	[illegible]	양경수

구 합 니 다 !

구입물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
• PCE듀오용(포픈매직 슈퍼뇌전)	상호가격만족	아무때나	[illegible]	노지호
• SFC+패드2개+팩2개	9만원	13 : 00–17 : 00	[illegible]	박찬명
• 미니컴보이	2–3만원	19 : 00–20 : 00	[illegible]	이 건
• SFC	8만원	아무때나	[illegible]	이현우
• MSX모니터(칼라)	2만원	18 : 00–22 : 00	[illegible]	장현덕
• 슈퍼컴보이+주변기기+팩1–2개	6–7만원	20 : 00 이후	[illegible]	정상원
• SFC(주변기기일절)+조이패드1개+소닉윙스	11만원	22 : 00–24 : 00	[illegible]	정성현
• 화이널 환타지Ⅴ음악 CD	1장당 1만5천원–2만원	16 : 00–23 : 00	[illegible]	김기석
• SFC+조이패드1개+팩1개	12만원	17:00 이후	[illegible]	권해성
• FC+조이패드2개+잭	3만원	17:30–19:00	[illegible]	변동훈
• 수퍼알라딘보이+조이패드1개	5만원	일요일 18 : 00 이후	[illegible]	정명규

알 립 니 다 !

알 림 내 용	연락시간	연락처	이름
게임챔프에서는 영어해석이 가능한 IBM-PC용 게임 전문 필자를 모집합니다.	09 : 00–19 : 00	[illegible]	이원화

♠ 위의 내용으로 인해 불미스러운 일이 일어나는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지 않으므로 이점 이해해 주시길 바랍니다.
♠ 챔프 마당에 참여하실 분은 위의 내용 중 하나를 선택해서 똑같이 작성하신 후 꼭 엽서로 보내주세요. (단 ! 위 양식대로 보내 주시지 않은 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품과 가격이 맞지 않는 분은 참가하실 수 없습니다)
☞ 보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116–2 지산빌딩 3층「게임 챔프」 챔프마당 담당자 앞. 우편번호 : 140–111

챔프마당에 게재된 독자 여러분의 전화번호로 장난전화를 하는 경우가 가끔 발생하고 있습니다. 만약의 경우를 대비해서 주소로 대체하고 싶으신 분은 엽서에 알려주시기 바랍니다.

챔프 방송 !!

자신이 살고있는 지역의 총판에 문의하면

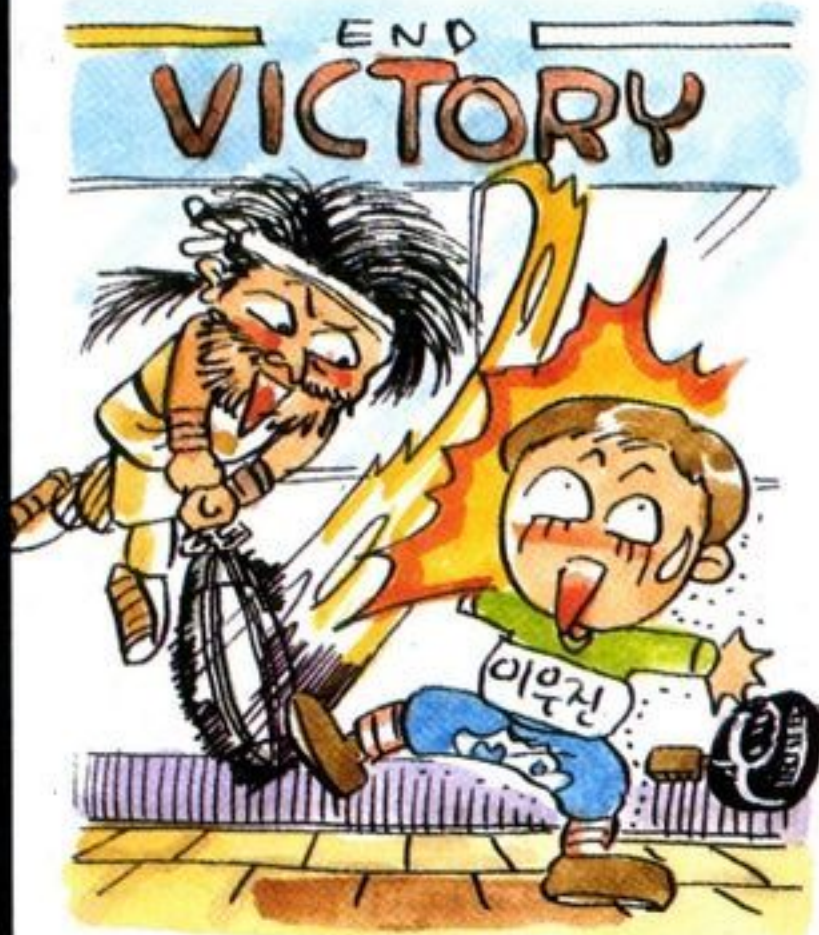
①「게임챔프」를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜를 알 수 있습니다.
②공략본및 기타 챔프발행 단행본을 구입할 수 있는 서점의 위치를 알려 드립니다.
③이번달 부록이 몇권인가를 알 수 있습니다.

총판 전화번호는 본지 마지막 페이지 판권에 실려있습니다.

이달의 명장면

본 컬럼에서는 게임, 만화 관련 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 게임이나 에니메이션의 마음에 드는 장면을 비 디오 테이프에 녹화해서 명장면 담당자 앞으로 보내주시기 바랍니다.

비디오 테이프와 함께 평론도 같이 첨부해 주십시오. IBM을 소유하고 계신분은 그래픽을 디스켓에 담아서 보내주셔도 좋습니다. 보내주신 비디오 테이프와 디스켓을 심사하여 챔프점수(1위 5,000점, 2위 3,000점, 3위 1,000점)를 드립니다.

(디스켓으로 보내시는 경우는 반드시 PCX 화일로 보내주십시오)

1위 리리아(이스 4)

게임 유저라면 누구나 다 아는 이스 4의 비주얼 장면을 소개한다. 단, 비주얼과 모든 화면은 게임 클리어 후에 나오는 이스 4 개발실 화면을 통해서 소개하도록 하겠다. 이스 4의 비주얼 장면은 한마디로 죽인다(!?)

이스의 팬이 아니더라도 이 화면 만큼은 한번쯤 보아야 할 것이다. 거의 모든 화면이 풀화면이고 그래픽이 섬세해서 만화를 보는 것 같다. 그러나 나는 이스 4에 대한 불만도 없지 않아 있다! 그건 바로 아돌이 말없는 벙어리이기 때문이다. 오죽하면 아돌의 성우는 나오지도 않겠는가!? 엔딩에서 한마디 할줄 알고 기대하고 있었는데 끝내 아돌은 입을 열지 않았다 …(중략)

끝으로 내가 보낸 테이프가 뽑혔으면 좋겠고 마지막 부분에 약간 화면이 나쁜점은 양해바란다!

이상훈/

챔프점수 5,000점

2위 독수리슛(축구왕 슛돌이)

SBS 방송국에서 최고의 인기를 누리고 있었던 축구왕 슛돌이가 드디어 게임챔프에 등장! 발레 동작과 비슷하기로 유명한 독수리 슛의 한컷.

장현영/

챔프점수 3,000점

3위 하오마루 싹뚝베기(사무라이 스피릿츠)

하오마루의 싹뚝베기 한 컷. 하오마루의 베기 동작은 과장되었다고 생각될 정도로 스케일이 큰데 이 장면도 예외는 아니다. 과연 이 친구의 베기 동작은 어쩨서 이렇게 큰것일까?

4위 드래곤퀘스트의 캐릭터들(드래곤퀘스트)

이 사진은 지난 챔프 11월호에 나온 드래곤 퀘스트의 캐릭터들을 인형같이 만들어 찍은 사진이다. 4탄에 나오는 용자를 비롯한 8명의 캐릭터중 마법사 부라이가 보이지 않는다. 그러나 오른쪽 마차안에 고개를 돌리고 있는데 마차에서 굴러 떨어져서 까진 무릎을 치료하고 있는것 같다.

익명/부산시 동래구 연산 4동

이달의 베스트 캐릭터

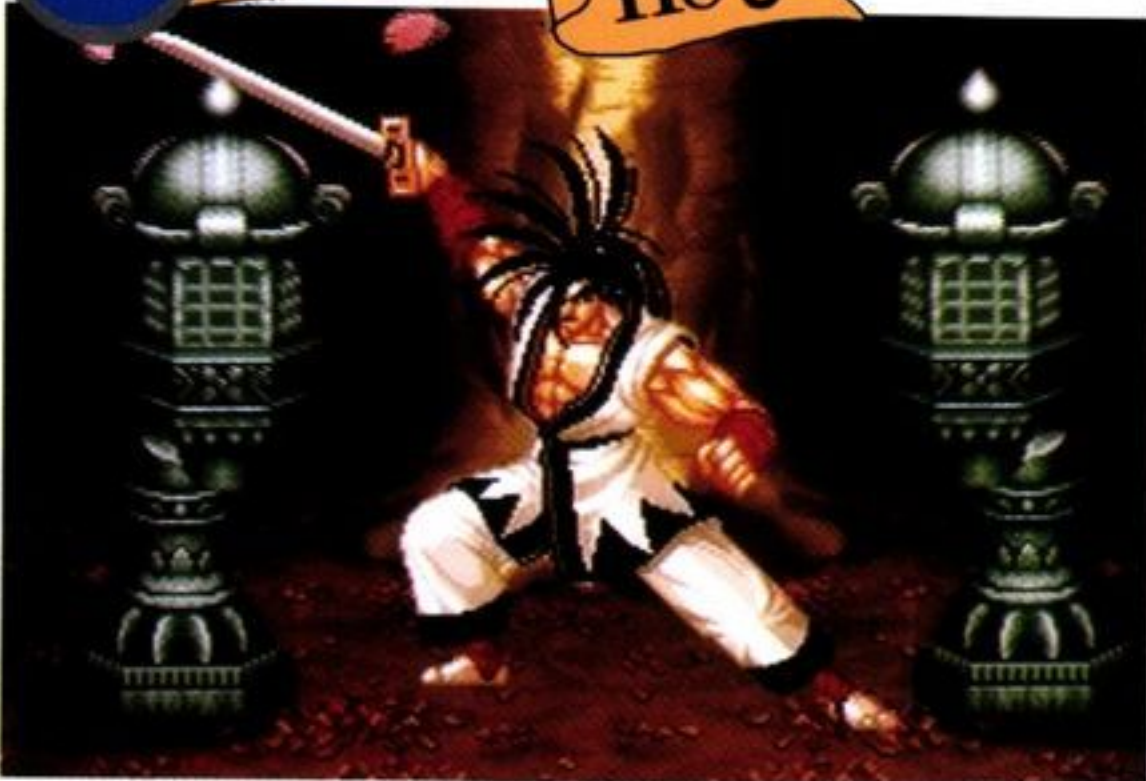
애독자 여러분이 보내 주신 엽서에서 1,000여통을 집계, 인기 있는 캐릭터를 순위별로 소개합니다. 캐릭터는 사람에 한하지 않고 게임과 애니메이션에 등장 하는 것이면 무엇이든 좋습 니다.

자신이 지명한 캐릭터를 IBM용 그래픽으로 작성해 디스켓으 로 보내거나 관제 엽서에 그려서 보내주셔도 좋습니다. 뽑히신 분께는 챔프점수 500점씩 드립니다. (주의 : 반드시 이돌컵 앞 으로 보내시고 IBM 그래픽일 경우는 PCX 화일로 보내 주십시 오)

— 3월호 집계 1,078통 —

1위 손오공 528통

지난호에 비해 응모 엽서수는 현저하게 줄었지만 손오공의 득표수는 거의 변하지 않아 손오공의 위치는 확고부동함을 증명하는 듯 하다. 과연 손오공 시대는 언제 끝나는가? (이미 죽은 녀석이 오래도 버티네…)

2위 하오마루 118통

지난달에 아깝게 3위를 차지했던 하오마루가 또다시! 란마를 제치고 2위에 올라 세인의 관심을 집중시키고 있다. 앞으로 란마와의 경쟁이 주목된다.

3위 란마 102통

4위 손오반 97통

5위 김갑환 60통

이번달의 핫이슈를 꼽자면 먼저 응모 엽서수가 줄었음에도 불구하고 손오공의 득표수는 지난달과 비해 거의 변하지 않은 점과 란마가 3위로 밀려나고 하오마루가 2위에 등극한 점을 들 수 있다. 그런데 손오공과 하오마루가 대결하면 누가 이길까? 가메하메파 VS 싹뚝베기?

정성껏 기재된 애독자엽서 또는 관제엽서중에 매월 2명을 추첨하여 챔프점수 1,000점을 각각 드립니다.

＊ 2월호 당첨자 발표

윤진수/

강동훈/

신작발매정보

「게임챔프」 독자 여러분 !

94년 이후의 국내 게임업계의 방향에 대해서 우려하고 계신 분들의 목소리가 점점 커지고 있음을 실감할 수 있습니다. 이미 보도한 바 있듯이 94년부터 일본어 자막이 들어가 있는 게임에 대해서는 심의 통과불허를 한다는 공연윤리위원회의 심의 규정이 금년 1월부터 시행에 들어가게 된 것입니다.

어떠한 구체적인 대안이 없는 상황에서이러한 현실에 직면한 게임업계와 게임유저들은 어떠한 자세로 임해야 하는지 궁금증을 더해주고 있습니다.

이번달에 두드러진 것은 국내 게임업계의 양대산맥이라고 할 수 있는 삼성과 현대의 동시발매를 거의 볼 수 없다는 것입니다. 이런 악상황에서 우리들은 과연 어떤 게임들이 등장하는가에 눈길을 돌려야한다는 의무감에 충실해야 합니다.

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.

國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.

패밀리

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
4/하순	파치스로 3	코코너츠 저팬	미 정
	발 매 일 미 정		
	인디존스	코코너츠 저팬	7,300엔
	알마지로 2	아이. 지. 에스	6,900엔
	소년마술사 인디	아이. 지. 에스	7,900엔
	자크 레전드	J & YOU	7,800엔
	스페이스 오페라	소프트웨어 홍업	미 정
	젤다의 전설1	닌텐도	미 정
	오버로드	알트론	미 정

4월까지 기다리긴 너무 싫다 ! !

패밀리가 발매되고부터 현재까지 최고의 사태를 맞이하고 있다. 불법 팩의 단속과 점점 감소의 일로를 걷고있는 시장성 등도 꼽을 수 있겠지만 최대의 원인은 제작사들의 제작열의에 있다고 하겠다. 동시에 캡콤 개발게임에 대해서는 저작권 문제로 홍보 및 보도가 국내에서는 금지된 상태라 사태는 더욱 심각해질듯.

슈퍼컴보이

＊ (MB)는 미니 컴보이를 뜻함

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
2/4	슈퍼화이어 프로레스링	휴 먼	7,900엔
2/10	울펜슈타인 3D	이매지니아	9,800엔
2/11	패왕전	울프팀	11,800엔
2/11	톱 메니지먼트 2	코에이	14,800엔
2/18	다비스 타리온 2	아스키	12,800엔
2/18	우주레이스 아스트로 GO	멜 닥	9,700엔
2/18	라모스의 월드축구	팩 인 비디오	9,500엔
2/18	데저트 화이터	세 타	9,800엔
2/25	종합격투기	킹 레코드	9,700엔
2/25	진. 여신전생 2	아트라스	9,990엔
2/25	퍼스트 퀸	컬처브레인	9,800엔
2/25	지코사카	E.A 빅터	9,800엔
2/25	키바	데이탐 포리스타	7,200엔
2/25	대항해시대 2	코에이	11,800엔
2/25	걸럭시 로보	이매지니아	9,800엔
2/상순	가부끼 록스	아트라스	9,800엔
2/중순	슈퍼하키 94	요네자와 PR 21	8,900엔
2/중순	버철 워즈	코코너츠 저팬	11,000엔
2/하순	참 3 스피릿	울프 팀	12,800엔
2/하순	접시닦이 곰 라스칼	메사이아	미 정
2/하순	슈퍼 트롤 아일랜드	겜 코	8,900엔
2/하순	T2 아케이드 게임	어크레임 저팬	8,900엔
2/하순	싸우는 원시인 3	데이타 이스트	8,500엔
2/하순	F1 그랜드 프릭스	비디오 시스템	9,900엔
2/중순	사이보그 009	헥 트	8,800엔
2/예정	검용전설 야이바	반프레스토	9,800엔
2/예정	FX 트랙	닌텐도	미 정
2/예정	리설엔포서즈	코나미	미 정
2/예정	SD 건담 GX	반다이	9,800엔
2/예정	슈퍼 메트로이드	닌텐도	미 정
2/예정	레밍스 2	선소프트	9,600엔
	3월 발매 소프트		
3/4	슈퍼 룹스	이매지니아	8,900엔
3/18	소닉 블러스트 맨 2	타이토	9,300엔
3/18	NHL 프로하키 94	E.A 빅터	8,900엔
3/25	스페이스 인베다	타이토	4,980엔
3/중순	이디아의 눈	죠 인 시스템	9,700엔
3/중순	G2 제노사이드	겜 코	미 정
3/중순	멜판드 스토리즈	아스키	9,800엔
3/중순	사이드 하키	데이타 이스트	8,500엔
3/하순	샤도우 런	데이타 이스트	미 정
3/예정	향유기	코에이	12,800엔
3/예정	타임 스립	빅 동해	8,500엔
3/예정	사운드 환타지	닌텐도	미 정
3/예정	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
3/예정	슈퍼 알리스 복싱	버진게임	9,800엔
3/예정	에스박스	토 미	9,800엔
3/예정	더 라스트 배틀	테이치크	9,800엔
3/예정	기동전사 V 건담	반다이	9,800엔
3/예정	독립전쟁	코에이	미 정
3/예정	기동경찰 패트레이버	벡	9,800엔
3/예정	화이널 환타지 6	스퀘어	미 정
3/예정	슈퍼로봇대전 EX	반프레스토	9,800엔
3/예정	슈퍼 오목두기	나그자드	미 정
3/예정	신 정글의 왕자 타잔	반다이	미 정
3/예정	슬램덩크	반다이	미 정
	4월 발매 소프트		
4/하순	다운 더 월드	아스키	9,800엔
4/하순	SD 비룡의 권	컬처브레인	9,800엔
4/예정	J리그 엑사이트~	에폭사	9,800엔
4/예정	나이스 DE 숏	아스크 강담사	9,800엔
4/예정	NBA JAM	어크레임 저팬	9,800엔
4/예정	로마 홍망사	마이크로 넷트	8,800엔
4/예정	로보캅 대 터미네이터	버진게임	8,900엔
4/예정	신. 열혈경파	테크노스 저팬	미 정
4/예정	기기괴괴—월야초자—	나츠메	미 정
4/예정	슈퍼봄버맨 2	허드슨	미 정
	발매일 미정 소프트		
	천사의 시	일본 텔레넷	미 정
	다크 킹덤	일본 텔레넷	미 정
	포플메일	일본 팔콤	8,800엔
	영 메링	버진게임	9,800엔
	라스트 숏	사미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	슈퍼 인생게임	타카라	미 정
	고교사커 전국제패의 꿈	선소프트	8,000엔
	스트리트 덩크	일본물산	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로직	미 정
	갑자원 3	K 어뮤즈먼트	미 정
	마사카리 전설	톤킨 하우스	미 정
	마스터 오브 몬스터즈	캡 콤	미 정
	더 심리게임	비숏	미 정
	울티마 7	포니 캐니온	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
	드래곤 퀘스트 6	에닉스	미 정
	페이스볼 2000	비비에스	미 정
	SFC 원인	허드슨	미 정

발매일	게임명	회사명	가격
	파워 슬라이드	코코너츠 저팬	미 정
	바이크 레이스	테크노스 저팬	미 정
	마이트 앤 매직 외전	G 어뮤즈먼트	미 정
	그랜히스토리아	잠스	미 정
	아랑전설 스페셜	타카라	미 정
	사무라이 스피릿츠	타카라	미 정

악몽의 1월 너무싫다 ! !

게임 심의문제로 가장 여파를 받은 것은 역시 현대의 슈퍼컴보이. 슈퍼컴보이 게임은 액션과 슈팅 부문에서도 탁월한 강세를 보이고 있지만 그래도 주춤세 없는 성장을 해온 것은 롤플레잉 게임이였다. 하지만 공윤의 정식적 법적발효가 실시되는 1월부터 과연 슈퍼컴보이의 추세는 어떻게 될지…

수퍼 알라딘보이

*** (GB)는 알라딘보이를 말함**

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
2/10	데이비스 컵	텐 겐	7,800엔
2/11	쿨 스폿의 어드벤처(GB)	버진게임	4,200엔
同 2/18	쿨 스폿	버진게임	8,000엔
2/18	에어 매니지먼트 2	코에이	12,800엔
2/18	NFL 프로 풋볼 '94	EA 빅터	9,800엔
2/25	신장의 야망-패왕전	코에이	12,800엔
2/하순	T-2 더 아케이드 게임	어크레임 저팬	8,800엔
同 2/예정	용호의 권	세 가	8,800엔
2/예정	크레용 신장	마 바	미 정
2/예정	천지를 먹다(GB)	캡 콤	미 정
國 2/예정	시티히어로즈	삼성전자	미 정
同 2/예정	이터널 챔피언	세 가	미 정
	3월 이후 발매 소프트		
3/4	슈퍼 베이스볼 2020	E.A 빅터	8,900엔
3/4	하이버 덩크	코나미	7,800엔
3/4	뱀파이어 킬러	코나미	7,800엔
3/25	NBA 프로 배스켓 볼	E.A 빅터	9,800엔
3/상순	테크모 슈퍼 NBA~	테크모	8,900엔
3/예정	타임 도미네이터	빅 동해	7,800엔
3/예정	와이아라에의 기적	세 가	8,800엔
3/예정	챔피온즈 월드 사카	어크레임 저팬	7,900엔
3/예정	베어너클 3	세 가	미 정
3/예정	몬스터 월드 4	세 가	미 정
同 3/예정	소닉 더 헤지혹 3	세 가	미 정
3/예정	V.V	텐 겐	미 정
3/예정	V.R(버철레이싱)	세 가	미 정
3/예정	WWF 로얄 램블	어크레임 저팬	미 정
	4월 이후 발매 소프트		
4/예정	NBA JAM	어크레임 저팬	8,900엔
4/예정	아웃트 런너즈	세 가	미 정
	발매일 미정 소프트		
	세뇌게임 테키파키	동아플랜	미 정
	샤이닝 로그	세 가	미 정
	데빌버스터	심 스	미 정
	멀티야구	세 가	미 정
	CD-알라딘보이		
2/18	진 여신전생	심스	7,800엔
2/중순	아이 오브 더 비홀더	포니 캐니온	7,800엔
2/예정	마이크로 코즘	빅터 엔터테인먼트	미 정
2/예정	하임돌	빅터 엔터테인먼트	미 정
2/예정	F1 서커스 CD	일본물산	8,800엔
2/예정	윙 커맨더	세 가	7,800엔
2/예정	게임의 간즈메 vol1	세 가	미 정
2/예정	게임의 간즈메 vol2	세 가	미 정
	3월 이후 발매 소프트		
3/예정	파워 몬거	E.A 빅터	8,900엔
3/예정	섀도우 오브 비스트 2	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
3/예정	로도스섬 전기	세 가	미 정
3/예정	AX 101	세 가	미 정
3/예정	던전마스타 2	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
	4월 이후 발매 소프트		
4/예정	레벨 어설트	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
4/예정	포플메일	세 가	7,800엔
4/예정	프린센스 노스탈지아 2	슐드 웨이브	미 정
4/예정	인디존스~	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
	발매일 미정 소프트		
	슈퍼 그랜디쉬	세 가	미 정
	죠 몬타나 풋볼	세 가	미 정
	듄	버진게임	7,800엔
	버닝피스트	세 가	8,800엔
	슈퍼 그랜디쉬	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	배틀 환타지	마이크로 네트	미 정
	슈퍼 대전략 SCD	세 가	미 정
	이스 4	세 가	미 정
	우루세이 야쯔라	게임 아츠	미 정
	루나 2	게임 아츠	미 정
	핸디 알라딘보이		
2/10	바스타 화이트	세 가	3,800엔
2/하순	T 2 더 아케이드 게임	어크레임 저팬	4,800엔
2/예정	맥도널드	세 가	3,800엔
2/예정	에코 더 돌핀	세 가	미 정
	3월 발매 소프트		
3/예정	알라딘	세 가	3,800엔
3/예정	소닉 드리프트	세 가	5,500엔
3/예정	검용전설 야이바	세 가	3,800엔
3/예정	여신전생 외전	세 가	5,500엔
3/예정	윙 호스	세 가	미 정
	4월 발매 소프트		
4/예정	NBA 잼	어크레임 저팬	4,800엔
	발매일 미정 소프트		
	탄트얼	세 가	미 정

삼성의 노선은 변함없다 ! !

동시발매가 시작되고부터 대부분을 액션과 슈팅게임으로 일관한 삼성의 수퍼 알라딘보이는 심의 문제로 심한 타격은 없는 듯하다. 또한 세가 게임이 대부분 액션과 슈팅게임으로 이루어져 유저입장에서도 크게 걱정할 만한 일은 없을 듯하나 과연 환타시스타를 마지막으로 롤플레잉 게임은 모습을 감춘 것일까에 대한 아쉬운 한숨들이 챔프에도 들린다.

PC 엔진

*** HU는 휴카드를 뜻함**

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
2/10	스타 플레이 카	레이 포스	8,800엔
2/26	고지라 폭투열전	동 보	8,800엔
2/하순	위저드리 1-2	나그자드	미 정
2/예정	뿌요뿌요 CD	NEC애비뉴	미 정
2/예정	PC코코론	슐드 웨이브	7,800엔
2/25	파라디온	팩인 비디오	8,800엔
2/예정	치키치키 보이스	NEC 애비뉴	4,800엔
2/예정	몬스터 메이커	NEC 애비뉴	7,800엔
2/예정	코즈믹 환타지 4	레이저 소프트	미 정
2/예정	바람의 전설 제너두	일본. 팔콤	미 정
	3월 발매예정 소프트		
3/12	아랑전설 2	허드슨	6,900엔
3/25	프린세스 미네르바	리버힐 소프트	7,800엔
3/26	용호의 권	허드슨	6,000엔
3/하순	마법소녀 실키립	일본 텔레넷	미 정
3/예정	스트라이더 비룡	NEC 애비뉴	6,000엔
3/예정	아트라스	아트 딩	미 정
3/예정	첫사랑 이야기	덕간 인터미디어	미 정
3/예정	미소녀전사 세라문	반프레스토	미 정
	4월 이후 발매예정 소프트		
	월드 히어로즈 2	허드슨	미 정
	아랑전설 스페셜	허드슨	미 정
	초형귀 2	메사이아	미 정
	3X3 아이즈	NEC 홈 일렉트로닉	미 정

월간 게임챔프

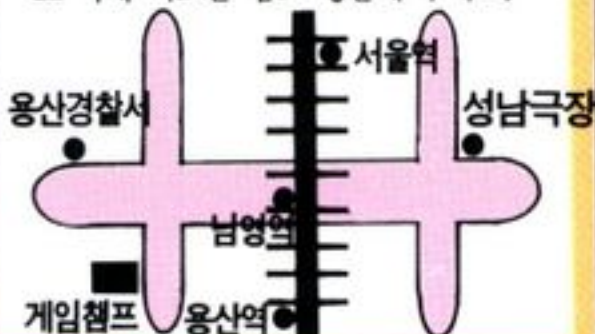
1994.3

통권 16호

발행겸 편집인/서인석
편집장/조 신
취재차장/강준완
취재/김종철, 송동석, 이상엽, 이우진, 우종민, 이원화
통신원/조성행(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)
미술차장/윤종애
미술/ 박명선, 이은실 ,김대연
광고미술/ 이재현대리
영업차장/고기원
영업/최종현
광고/이성환
관리.기획/손대현, 성은숙, 이미자
한길수, 전부이, 이준혁
강낙성

발행/(주)제우미디어
우140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
FAX : 702-3215
인쇄/(주)학원 프로세스
제판/ 정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,500원
1년 정기구독료/50,000원

· 본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

**상품 수령시 사전에 전화 연락 주시고 아래 지도를 참조 방문해 주세요.

정기구독 신청안내/정기구독이 유리

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급받으며 푸짐한 혜택을 받으실수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼 Z Ⅲ, 드래곤 퀘스트 V, RPG 환상사전, '93슈퍼 컴보이「올게임 카탈로그」,성검전설 2 공략집, 드래곤볼 Z 외전 공략집, 웃는 닌텐도 달리는 세가, 인간 호소카와, 지미카터의 평화를 위하여)중 원하는 책1부 무료 증정
특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인
특전3 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여
특전4 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시특가시에도 동일 가격에 공급

■ 신청방법

· 은행온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 50,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농　　협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

· 은행지로를 이용한 경우
은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

· 우체국 우편대체를 이용한 경우
우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

· 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요 !
입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2「정기구독 담당자」앞

■ 통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜나 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집근처 서점과 부록의 갯수 등을 알려 드립니다.

■ **서울지역** 종로한일 737-3491·영등포광신사 688-2614·동대문지산 245-3686·강남 영동사 554-3784서초동아일보 534-4280·강동도서 471-2044·신진도서 462-4987영우사 816-1788·구로대명사 802-7199·강서중앙일보 642-3827도·봉생터사 983-3900·수송사 272-0803·송파 강화사 416-5101·명언사 713-2177·은평서대문센터 337-7836·신진컴퓨터서적 714-7942 (용산관광버스터미널3층) ■ **경기도지역** 인천영풍사 032-884-0801·인천중앙도서 032-527-9350·부천하나 032-663-6467·성남한성도서 0342-706-0233·안양성심사 0343-85-2984 수원대교서적 0331-253-6350· 의정부 회룡도서 0351-876-6304 ·평택대한도서 0333-656-5001·안산문일서적 0345-82-2572 ■ **부산지역** 김해지성사 051-466-6286·부산특판 051-626-6501·부산현대사 051-467-8011·부산(서구)진흥 051-466-9386·부산(남구)조선 051-756-2727·부산(북구)화목 051-866-0850 ■ **경북지역** 구미청운서점 0546-461-7824·포항예지서점 0562-73-4870·경주동아서적 0561-2-4108·김천꽃동산 434-5897·영주대한 32-8597·안동종로 53-7575·점촌동명 555-3547·상주제일 535-2377·대구(동구)영남도서 053-423-9193·대구(서구)혜문도서 053-421-8968 ■ **경남지역** 충무동아일보 0557-43-5785·울산중앙일보 0522-73-7220·마산태영사 0551-3-5139·진주센터 0591-55-3991 ■ **충북지역** 제천경북 2-3816·청주센터서적 0431-55-0264·충무문학사 847-2819 ■ **충남지역** 논산 보문서점 0461-2-2793·대전청림사 042-632-6799·천안화성서적 0417-551-3073 ■ **강원도지역** 춘천경북서점 0361-241-2015·원주남부서적 0371-721-1317·강릉영동서적 0391-645-3361·속초동아 32-1555·삼척영동사 72-4959 ■ **전남지역** 여수대양서점 0662-62-2111·순천일광서점 0661-52-4414·광주(서구)호남서적 062-228-1888 ■ **전북지역** 전주세림 0652-82-9884·이리대동서적 0653-52-3334 ■ **제주도** 제주광장서점 064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 신진 컴퓨터 서적　TEL : 714-7942

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4